КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

№1 (136) 2009
www.igromania.ru

ВЕРДИКТ

LEFT 4 DEAD
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
PRINCE OF PERSIA
TOMB RAIDER: UNDERWORLD
NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

В РАЗРАБОТКЕ

KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ
COLIN MCRAE DIRT 2
CRAYON PHYSICS DELUXE

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

КАК КРИЗИС СКАЖЕТСЯ НА ИГРАХ

+ КАЛЕНДАРЬ ПО FALLOUT 3
НАКЛЕЙКИ

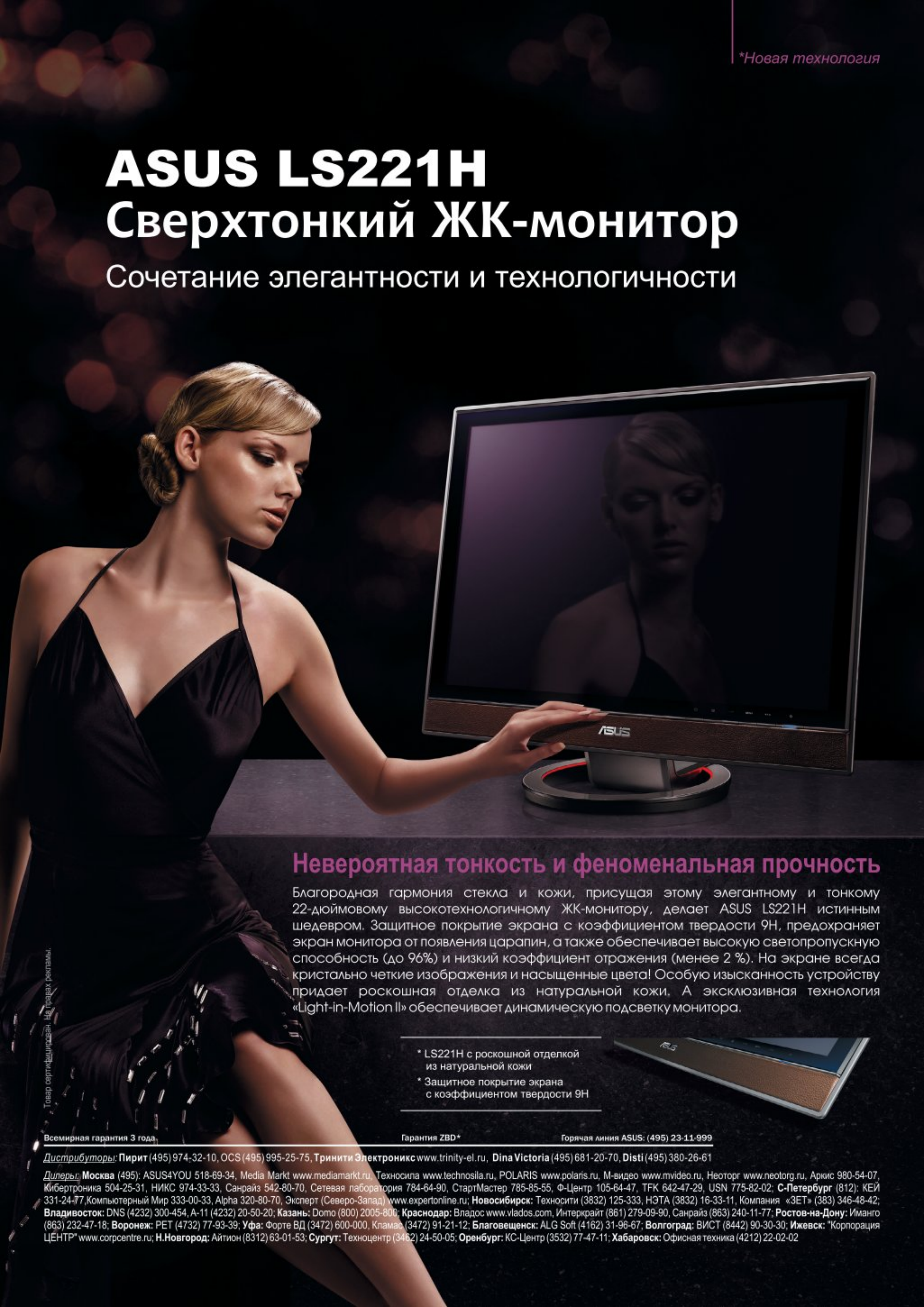
часть тиража с 2 DVD

Исчезнувшие империи

EMPIRE Total War

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНОМИР

WWW.MIRRORSEDGE.COM WWW.ELECTRONICARTS.RU
© 2008 EA Digital Illusions CE AB. Mirror's Edge и эмблема DICE являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками EA Digital Illusions CE AB. Все права сохранены. EA и эмблема EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все прочие торговые знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
DICE
EA
PC DVD ROM
16+
www.pegi.info
РЕКЛАМА


*Новая технология
ASUS LS221H
Сверхтонкий ЖК-монитор
Сочетание элегантности и технологичности
Невероятная тонкость и феноменальная прочность
Благородная гармония стекла и кожи, присущая этому элегантному и тонкому 22-дюймовому высокотехнологичному ЖК-монитору, делает ASUS LS221H истинным шедевром. Защитное покрытие экрана с коэффициентом твердости 9H, предохраняет экран монитора от появления царапин, а также обеспечивает высокую светопропускную способность (до 96%) и низкий коэффициент отражения (менее 2 %). На экране всегда кристально четкие изображения и насыщенные цвета! Особую изысканность устройству придает роскошная отделка из натуральной кожи. А эксклюзивная технология «Light-in-Motion II» обеспечивает динамическую подсветку монитора.
* LS221H с роскошной отделкой из натуральной кожи
* Защитное покрытие экрана с коэффициентом твердости 9H
Товар сертифицирован. На правах рекламы.
Всемирная гарантия 3 года
Гарантия ZBD*
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999
Дистрибуторы: Пирит (495) 974-32-10, OCS (495) 995-25-75, Тринити Электроникс www.trinity-el.ru, Dina Victoria (495) 681-20-70, Disti (495) 380-26-61
Дилеры: Москва (495): ASUS4YOU 518-69-34, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносила www.technosila.ru, POLARIS www.polaris.ru, М-видео www.mvideo.ru, Неоторг www.neotorg.ru, Аркис 980-54-07, Кибертроника 504-25-31, НИКС 974-33-33, Санрайз 542-80-70, Сетевая лаборатория 784-64-90, СтартМастер 785-85-55, Ф-Центр 105-64-47, TFK 642-47-29, USN 775-82-02; С-Петербург (812): КЕЙ 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru; Новосибирск: Техносити (3832) 125-333, НЭТА (3832) 16-33-11, Компания «ЗЕТ» (383) 346-48-42; Владивосток: DNS (4232) 300-454, А-11 (4232) 20-50-20; Казань: Domo (800) 2005-800; Краснодар: Владос www.vlados.com, Интеркрайт (861) 279-09-90, Санрайз (863) 240-11-77; Ростов-на-Дону: Иманго (863) 232-47-18; Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39; Уфа: Форте ВД (3472) 600-000, Кламас (3472) 91-21-12; Благовещенск: ALG Soft (4162) 31-96-67; Волгоград: ВИСТ (8442) 90-30-30; Ижевск: "Корпорация ЦЕНТР" www.corpcentre.ru; Н.Новгород: Айтион (8312) 63-01-53; Сургут: Техноцентр (3462) 24-50-05; Оренбург: КС-Центр (3532) 77-47-11; Хабаровск: Офисная техника (4212) 22-02-02

ИГРОМАНИЯ

01 ЯНВАРЬ (136) 2009

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Привет!

В первых же строках хотелось бы еще раз всех поздравить с уже без пяти минут прошедшим 2008 годом. Среди всех игр, которые появились на полках магазинов за последние двенадцать месяцев, найдется пара гениальных, десятка полтора отличных и страшно даже сказать сколько просто хороших проектов — такое с нашей любимой игроиндустрией случается не чаще чем раз в пять лет. Одних игр, которые вышли в последние два месяца, среднему игроку хватит до лета.

Вот буквально в этом номере в наших рецензиях засветились: Call of Duty: World at War (*стр. 66*), все тот же старый добрый рельсовый шутер, в котором ко всем уже известным аттракционам прибавились новые развлечения вроде выжигания японских окопов огнеметом и снайперской охоты на немецкого генерала в руинах Сталинграда. Потом новая игра со старым названием Prince of Persia (*стр. 72*), которая, как и ожидалось, совсем не похожа на старого «Принца», но зато сможет заинтересовать даже тех, кто до этого вообще не понимал, зачем в компьютерных играх нужна вся эта высокохудожественная акробатика — здесь, кроме нее, по сути, ничего больше и нет. Уже традиционная новая часть Tomb Raider (*стр. 78*) хоть и пытается внедрять какие-то нестандартные жанровые подходы, но по большому счету остается все той же самой игрой (поклонников Лары Крофт, впрочем, это не должно сильно волновать). Также обязательно обратите внимание на «Анабиоз» (*стр. 82*), который все-таки вышел и оказался чуть ли не первым русским (на самом деле украинским — но это детали) хоррором, в который нестыдно поиграть, даже если вы только вчера прошли Dead Space. Есть с чем сравнивать, короче говоря.

Наконец, в прошедшем месяце вышел Left 4 Dead (*стр. 60*), зомби-шутер от почти что святой компании Valve. Если совсем коротко, то это, друзья, революция. И даже не в узком жанре кооперативных шутеров, а в играх вообще — впервые в истории интерактивных развлечений AI моделирует окружающую реальность так, как до этого не получалось ни у одного под завязку набитого скриптами и пиротехникой Call of Duty. Что тут говорить — гениально.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

Программа максимум

Редакция всесоюзного культурно-общественного альманаха «Игромания» от всей души поздравляет всех своих читателей с наступающим Новым годом! И, конечно же, по старой новогодней традиции в каждом январском номере у нас проводится обширная развлекательно-поздравительная программа. Сегодня у нас запланирован обзор лучших новогодних подарков (*стр. 128*), четыре специальных новогодних конкурса (*стр. 232*), ~~праздничная статья о том, как мировой финансовый кризис в скором времени уничтожит половину игровой индустрии (*стр. 148*)~~, а также что-то совсем неожиданное в этом выпуске «Видеомании» (*см. DVD*).

Редакция «Игромании» хочет еще раз поздравить всех наших читателей с праздниками и в наступающем, как обычно, пожелать всем играть только в хорошее и оставаться с нами. С Новым годом!

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор: Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора: Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании»: Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор: Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела: Олег Ставицкий
Редакторы: Игорь Асанов, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Алена Ермилова, Николай Пегасов
Железный цех: Алексей Горбунов
Дизайн и верстка: Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*
Корректура: Изабелла Шахова, *координатор*; Мария Луговская; Дмитрий Зайцев
Ассистенты издателя: Надежда Недова, Наталья Малахова

WWW.IGROMANIA.RU — *wap.igromania.ru*
Главный редактор: Андрей Александров
Редактор: Алексей Дмитриев
Верстка и программирование: Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ — ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор: Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ — ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс: (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ): Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International): Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Маркетинг: Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Реклама: Ярославна Михайлова, Светлана Попова, Мария Королева

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ — ООО «Авитон–Пресс»
www.aviton-press.ru
Тел/факс: (495) 647 7880
Менеджеры: Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Тел.: (495) 231 2365
тел./факс: (495) 231 2364
e–mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE — Published by TechnoMir PH Ltd, since 1997
Publisher and Editor in Chief: Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor: Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor: Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor: Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing: Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts: 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2009 — © Igromania, 1997-2009

Тираж 217 529 — Circulation 217 529

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 3 февраля!

Games for Windows

ИГРОМАНИЯ

28 СТРАНИЦА Empire: Total War
Завоевание Америки

48 СТРАНИЦА King's Bounty: Принцесса в доспехах
В главной роли теперь девушка

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 10-21

Новостной меридиан 10
Даты выхода игр 20

DVD-МАНИЯ 22-25

Слово редактора 22
Сделано в «Игромании» 23
Темы DVD * Патчи * Демоблок 24
Темы DVD * Киберспорт на DVD 25

ВИДЕОМАНИЯ 26

Дневники «ИгроМира 2008» * В центре внимания: Gears of War 2
История Quantic Dream * Интервью с Русланой 26

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 28-33

Empire: Total War 28

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 36-52

Рейтинговая система рубрики R&S 36
Bai Jiu Racer 37
Armageddon Riders 38
Grand Ages: Rome 39
King Arthur 40
Crayon Physics Deluxe 42
Manhunt 2 44
Eat Lead: The Return of Matt Hazard 46
King's Bounty: Принцесса в доспехах 48
Colin McRae DiRT 2 50

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 54-57

ИгроМир 2008 54

R&S: ВЕРДИКТ 58-97

Мини-рецензии
Слово редактора * Strong Bad's Cool Game For Attractive People.
Episode 4 — Dangeresque 3: The Criminal Projective 58
MySims * Hotel Giant 2 * Противостояние: Принуждение к миру 59
Полные рецензии
Left 4 Dead 60
Call of Duty: World at War 66
Prince of Persia 72
Tomb Raider: Underworld 78
Анабиоз: Сон разума 82
Черная метка 86
A Vampyre Story 88
Need for Speed: Undercover 90
Secret Service: Ultimate Sacrifice 92
Gothic 3: Forsaken Gods 93
Penny Arcade Adventures:
On the Rain-Slick Precipice of Darkness — Episode Two 94
Football Manager 2009 95
FIFA Manager 09 96
В тылу врага 3: Лис пустыни 97

Алфавитный список игр в номере

2 Days to Vegas 103
4x4 152
A Vampire Story 24, 88, 228
Ace Online 181
Advanced Dungeons & Dragons 108
Age of Conan:
Hyborian Adventures 148, 178, 179, 180, 182
Agni: Queen of Darkness 99
Aion: Tower of Eternity 178
Alone in the Dark 100
Alpha Protocol 20
America's Army 105
American McGee's Grimm 99
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura 109
Armageddon Riders 38
Assassin's Creed 100
Assassin's Creed 2 15
Asterix & Obelix XXL 99
Asterix Mega Madness 99
Audiosurf 233
Auto Assault 238
Bai Jiu Racer 37
Baldur's Gate 108
Batman: Arkham Asylum 20
Battlefield Heroes 20
Battlefield: Bad Company 223
BattleForge 20
Bionic Commando 20
BioShock 101, 104
Birth of America 2: Wars in America 1750-1815 99
Black & White 109, 240
Blood 2: The Chosen 108
Braid 20
Brothers in Arms: Hell's Highway 98, 100
Bully: Scholarship Edition 100
Burnout Paradise: The Ultimate Box 20
Burnout 163
Burnout: Paradise 54
Caesar 3 108
Call of Duty 4: Modern Warfare 25, 100, 101
Call of Duty 216
Call of Duty: World at War 26, 54, 66, 225, 228
Carmageddon 160
Carmageddon 2 108
Codename Panzers: Cold War 16
Colin McRae DiRT 103
Colin McRae DiRT 2 50
Collapse 24
Command & Conquer 3: Kane's Wrath 100
Command & Conquer 3: Red Alert 3 .... 22, 24, 100, 101
Commandos: Behind the Enemy Lines 108
Company of Heroes 28, 99
Company of Heroes: Tales of Valor 20
Counter-Strike 99, 200, 239
Crashday 163
Crayon Physics Deluxe 42
Crysis 12
Crysis Warhead 100, 228
Damnation 20
Dark Sector 99
Dead Space 100, 103, 225, 226
Delta Force 105
Delta Force: Angel Falls 99
Demigod 20
Destruction Derby 163
Devil May Cry 181
Devil May Cry 4 .... 100, 101
Diablo 11
Diablo 3 .... 11, 239
Diabolik: Один против мафии 99
Disciples 3: Ренессанс 20
Donkey Kong 204
DOOM 223
DOOM 3 106
Dragon Age: Origins 20
Dune 223
Eat Lead: The Return of Matt Hazard 46
Empire: Total War 20, 28, 54, 228
Europa Universalis 28
EVE Online 166, 179, 190
EverQuest 182, 239
EverQuest 2 .... 166, 180
Evil Resistance: Москва и мертвецы 99
F.E.A.R. 2: Project Origin 20
Fable 2 223

Jump in.

XBOX 360

Реклама

м. Багратионовская ТК "Горбушкин Двор" +7 (495) 737-49-38
м. Новые Черемушки ТЦ "Черемушки" +7 (495) 661-45-56
м. Багратионовская ТЦ "Горбушка" +7 (495) 145-66-38
м. Теплый Стан ТРЦ "Принц Плаза" +7 (495) 987-15-87
м. Тульская ТРК "Ереван Плаза" +7 (495) 542-55-89
м. Киевская ТРЦ "Европейский" +7 (495) 228-08-67
м. Академическая ТЦ "Рио" +7 (495) 980-49-57

WWW.GAMEPARK.RU
+7(495)221-27-22
+7(495)221-28-22
sales@gamepark.ru

GamePark
специализированные магазины игр

60 страница Left 4 Dead
Новое лицо Counter-Strike

66 страница Call of Duty: World at War
Хорошо, но Modern Warfare не ровня

72 страница Prince of Persia
Красивая, хотя и однообразная сказка

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 98-99
Far Cry 2 * Brothers in Arms: Hell's Highway
Madagascar: Escape 2 Africa * For Liberty 98
Agni: Queen of Darkness 99
Таблица локализаций
Даты выхода отечественных локализаций и проектов 99

ИГРА МЕСЯЦА 100-101
Итоги голосования за период с января по декабрь 2008 года 100
«Игромания» рекомендует 101

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 102-105
«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 102

GAME OVER? 106-109
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 106
События, люди, явления и игры 1998 года 108

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 110-143
Железные новости 110
Железные новинки
Самое свежее железо отечественного рынка 112
Тесты
Графических плат 118
Процессора Intel Core i7 122
Железные подарки на Новый год 128
Антикварная лавка
История компьютеров Amiga 134
Новая линейка
Обзор игровой клавиатуры и мыши от Roccat 138
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 140
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы 142

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 144-146
Софтверный набор 144
Музыкальные программы 146

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ 148-177
Кризис, кризис, вашу %#&$! 148
Пацан сказал — и ничего не сделал 154
Как создавался Carmageddon 160
История создания Pirates of the Burning Sea 166
А им все мало 172

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРОСТРОЙ 174-177
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы 174

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 178-209
Новости онлайновых игр 178
Эксклюзив: Star Trek Online 180
Эксклюзив: Причины провала Age of Conan 182
Ждем: Аллоды онлайн 186
Гибель титанов. Как умирали корабли в EVE Online 190
Качайся как профи 194
Интернет. События и факты 198
Кибервойны будущего 200
Экскурсия в прошлое. Сайты по ретроиграм 204
Интересное в Сети 208

Алфавитный список игр в номере

Fahrenheit 26
Fallout 105, 109
Fallout 2 108
Fallout 3 ...10, 22, 100, 101, 105, 224, 225, 226, 228, 239
Far Cry 12
Far Cry 2 .....24, 33, 98, 100, 223, 238
FIFA 08 177
FIFA 09 .....100, 177
FIFA Manager 09 96
Final Fight 106
FlatOut 163
Football Manager 2009 95
For Liberty 98
Full Spectrum Warrior 105
Gears of War 11
Gears of War 2 .....26, 229
Ghost Recon 105
Gobliiins 4 20
Gothic 11
Gothic 3: Forsaken Gods 93, 99
Grand Ages: Rome 39
Grand Theft Auto 2 106
Grand Theft Auto 4 .....26, 28, 54, 99, 101, 104
Grand Theft Auto 104
Grand Theft Auto: London 1969 106
Grim Fandango 108
Guild Wars 2 180
Guild Wars Prophecies 99
Guitar Hero 3: Legends of Rock 100
Half-Life 108, 240
Half-Life 2 175
Halo 2 11
Halo 3: Recon 11
Hasbro Family Game Night 99
Hearts of Iron 28
Heavy Rain 26
Hellspeed 99
Hinterland 99
Hotel Giant 2 59
Hydrophobia 20
Jagged Alliance 3 20
Jumpgate: Evolution 179
Jumpgate: The Reconstruction Initiative 179
Kane & Lynch: Dead Man 100
King Arthur 40
King's Bounty: Легенда о рыцаре 100, 152, 228
King's Bounty: Принцесса в доспехах 48, 54, 228
Knights & Merchants 152
LADA Racing Club 152
Last Half of Darkness: Beyond the Spirit's Eye 99
Left 4 Dead 54, 60, 99, 215, 238
Legendary 99
Lineage 2 180
Machinarium 236
Madagascar: Escape 2 Africa 98
Maelstrom 57
Mafia 2 54
Majesty: The Fantasy Kingdom Sim 55, 152
Majesty 2 .....20, 55
Manhunt 2 44
Mass Effect 100, 101, 148
Master Rallye 103
Mercenaries 2: World in Flames 228
Metal Gear Solid 18
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 104
Mirror's Edge 12, 20, 54, 105, 228
Mortal Kombat 216
Moscow Racer 103
MotorStorm 163
Mount & Blade 100, 152
Multiwinia 99
MySims 59
Myst Online 239
Myth 2: Soulblighter 108
NARC 20
NecroVision 20, 99
Need for Russia 152
Need for Speed 3: Hot Pursuit 108
Need for Speed: ProStreet 100
Need for Speed: Undercover 90
Neverwinter Nights 2 .....22, 23
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir 99
Omikron: The Nomad Soul 26
Operation Flashpoint 105
Painkiller 106
Paris-Dakar Rally 103
Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick
Precipice of Darkness Episode Two 94
Pike: Операция «Громовержец» 148
Pirates of the Burning Sea 166
Populous: The Beginning 108
Portal 233
Prince of Persia 72, 102, 228
Pro Evolution Soccer 2009 100
Pure 100
Quake 25, 106
Quake 2 .....25, 108
Quarantine 163
Race Driver GRID 101, 101
Red Faction: Guerilla 20, 54
Republic: The Revolution 109
Resident Evil 104, 239
Resident Evil 3: Nemesis 104
Resident Evil 5 19
Resident Evil Zero 104
rFactor 24
Rise of the Argonauts 228, 229
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 100
Sacred 2: Fallen Angel 100
Saints Row 2 .....20, 99
Samorost 236
Sanitarium 108
SAS: На страже будущего 99
Second Life 184
Secret Service: Ultimate Sacrifice 92
Serious Sam 106
ShellShock 2: Blood Trails 20
Sid Meier's Civilization 4: Colonization 99
Sid Meier's Pirates! 32, 166
Silent Hill 239
SiN 108
Spore 24, 100, 101, 181
Star Trek 2: The Wrath of Khan 181
Star Trek Online 180

Даже если ты недоступен, ни один звонок не пройдет мимо

С услугой «Будь в курсе!» тебе будет точно известно, кто и когда набирал твой номер

Активируй услугу бесплатной командой * 110 * 401 #
Услуга «Будь в курсе!» подключается и предоставляется бесплатно.

Узнай больше 06 40 11
www.beeline.ru

Билайн®
живи на яркой стороне

Условия предоставления услуги на сайте www.beeline.ru. Возможность пользоваться услугой учтена в тарифном плане. Оборудование сертифицировано. Услуги лицензированы. На правах рекламы.

78 страница Tomb Raider: Underworld
Лара хорошеет, а игра — нет

148 страница Как кризис скажется на играх

238 страница Почему PC-игры в их нынешнем виде обречены

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 210-212

Новости внекомпьютерных игр 210
Magic: The Gathering. Осколки Алары 212

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 214-223

Шоу-программа «Старпом и Светлана» 214

КАЛЕНДАРЬ 217-218

Prince of Persia 217
Crayon Physics Deluxe 218

КОДЕКС 224-226

Стандартные коды 224
Читательские 225
Читательские хинты 226

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 228-235

Тест №1. Январь 228
Сканворд №1. Январь * Фотографическая память №1. Январь
Подведение итогов за №11/2008 229
Конкурсы
Список желаний 232
Музыкальный наездник 233
Комикс 234
Геройский конкурс 235

ТОЛЬКО НЕ МОЙ МОЗГ! 236-237

«Игромания» инспектирует, что на языке и что на уме
у Якуба Дворски (автор Samorost и Machinarium) 236

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 238-240

Новый мировой порядок 238

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Постер-календарь на 2009 год по мотивам Fallout 3
Fable 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Left 4 Dead
Manhunt 2
Colin McRae DiRT 2
Crayon Physics Deluxe

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:
Electronic Arts .....2-я обложка
Universal Pictures International (Россия)..3-я обложка
Мегафон.....4-я обложка

В номере:
1С.....77, 133, 165, 185
ASUS.....1
Biostar.....13
GamePark.....5
Electronic Arts 41, 139,171
Intel.....9
Microsoft 27, 71
NVIDIA 117
OG Games.....207
SoftClub.....3, 153
TopDevice.....113
Акелла.....34-35, 189
Билайн 7, 53
Бука.....173
Руссобит-М 107, 127, 147, 211, 227
СМАРТ.....221
ТехноМир.....213

Алфавитный список игр в номере

Star Wars Galaxies 166
Star Wars: The Old Republic 180, 239
Star Wars: TIE Fighter 106
StarCraft 57, 108
StarCraft 2 239
StarCraft: Brood War 108
StarCraft: Ghost 104
Street Fighter 106
Street Fighter '89 106
Street Fighter 4 20
Street Racing Stars: Покорение Америки 99
Strong Bad's Cool Game for Attractive People.
Episode 4 — Dangeresque 3: The Criminal Projective 58
Supreme Commander 2 16
Sword of the Samurai 205
Tabula Rasa 178, 183, 238
Team Fortress 2 .....100, 216, 239
Tekken 105
The Agency от Sony Online Entertainment 179
The Elder Scrolls 4: Oblivion 22, 23
The Godfather 2 20
The Lord of the Rings: Conquest 20
The Mark 2: Наследие ацтеков 99
The Orange Box 239
The Otherland 180
The Secret World 179
The Sims 3 20
The Temple of Elemental Evil 109
The Wheelman 20
The Witcher: Enhanced Edition 100, 101
Thief: The Dark Project 108
Tiberium 103
Tom Clancy's Rainbow Six 108
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 104
Tom Clancy's EndWar 20
Tom Clancy's HAWX 20
Tom Clancy's MMO 240
Tomb Raider: Underworld 78
Ultima Online 239
Ultimate Strategy Pack 99
Unreal Tournament 2004 106
Unreal Tournament 3 .....22, 24. 25
Velvet Assassin 20
Voltage: Супергонки 99
Wanted: Weapons of Fate 20
Warcraft 223
Warcraft 3 .....25, 179
Warhammer 40 000: Dawn of War 99, 100
Warhammer Online:
Age of Reckoning 178, 179, 180, 182, 184
Warhammer: Dark Omen 108
Windchaser: Небесный странник 99
Wolfenstein 3D 204
World of Halo 238
World of Warcraft 166, 180, 184, 200, 238
World of Warcraft: Wrath of the Lich King 54, 228
Worms 2 108
Wrath of the Lich King 182
Аллоды онлайн 20, 186
Анабиоз: Сон разума 54, 82
Астерикс и лекарство от Рима 99
Астерикс и Обеликс: Миссия Лас-Вегум 99
Атлантида 57
Бой с тенью 152
Братья Пилоты 108
Братья Харди: Таинственная кража 99
Буратилла 152
В тылу врага 3: Лис пустыни 97
Вангеры 108
Война в небе — 1917 56
Войны древности: Спарта 57
Геркулес: Олимпийские гонки 99
Гильдия 2. Венеция 99
Горький-17 152
Дальнобойщики 3 54
Европа. Древний Рим. Золотой век 99
Звездные волки: Гражданская война 102
Звездные нации 99
Золотая Орда 57
Ил-2 Штурмовик 152
Инферно 99
Карма 160
Конный клуб: Королева скачек 99
Короли каменного века 99
Космические рейнджеры 2:
Доминаторы. Перезагрузка 100
Космический торговец 99
Линия фронта. Морпехи 99
Метро 2033 229
Морской охотник 20
МотоЭкстрим 99
Отчаянные домохозяйки 148
Пенумбра 152
Периметр 57
Предтечи 20
Принц Персии 99
Противостояние: Принуждение к миру 59
Ралли-рейд 2009: Дорога на Дакар 103
Реквием онлайн 99
Самопост 2: Звезданутое приключение 99
Солдат удачи: Расплата 99
Тургор 100, 225
Хроник Нарнии 148
Черная метка 54, 86

Внекомпьютерные игры
Anima 212
Arcane Power 210
Battlelore 212
Battlestar Galactica 212
Demon Queen's Enclave 210
Divine Power 210
Dungeons & Dragons 210
Dungeons & Dragons 3.5 212
Dungeons & Dragons 4.0 212
Dungeons & Dragons Miniatures 210
Invasion 210
Magic Online 210
Magic: The Gathering 210, 212
Odyssey 210
Onslaught 210
Tempest 210
Осколки Алары 212

на правах рекламы

Цена – 27599 рублей

iRU Brava Home 126W на базе суперсовременного четырехъядерного процессора Intel® Core™2 Quad – бескомпромиссное решение для требовательных потребителей! Новый четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую производительность ПК при работе с ресурсоемкими приложениями, создании цифрового контента и компьютерными играми. iRU Brava Home 126W изменит Ваше представление о работе на компьютере.

С 2007 года на компьютерах iRU тренируются чемпионы мира по компьютерным играм (дисциплины Counter Strike и Need for Speed) – команда Virtus.pro.

iRU Brava Home 126W

процессор Intel ® Core™ 2 Quad Q9400 с частотой 2,66 GHZ
видеокарта NVIDIA GeForce 9600 GT с 512Mb памяти
мультиформатный DVD привод
встроенный кардридер
гарантия 3 года

Спрашивайте компьютеры iRU в магазинах «ПОЗИТРОНИКА»
www.positronica.ru

Официальный дистрибьютор ПК iRU— компания MERLION, www.merlion.ru

www.iru.ru

Четыре ядра.
Вне конкуренции.

Корпорация Intel не несет ответственность и не осуществляет проверку добросовестности или достоверности каких-либо утверждений или заявлений относительно конкретных компьютерных систем, упоминание о которых содержится в данном документе.

© 2008 г, Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, логотип Centrino, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран. Все права защищены. Реклама.

Ведущие рубрики: **Игорь Варнавский, Станислав Ломакин (новости киберспорта)** ● Комиксы: **Сергей Христенко**

Конец света ежемесячно

В НАЧАЛЕ 2009 ГОДА ДЛЯ FALLOUT 3 БУДЕТ ВЫПУЩЕНО ТРИ ДОПОЛНЕНИЯ

Одновременно с анонсом редактора **G.E.C.K.** (к моменту выхода журнала он уже будет доступен в интернете) **Bethesda** сообщила о скором выходе трех мини-дополнений для **Fallout 3**. В первом из них, **Operation Anchorage** (январь), можно будет смоделировать на военном симуляторе битву за Анкоридж, в ходе которой американские войска освободили от китайцев столицу Аляски. Во втором дополнении, **The Pitt** (февраль), нас отправят в одноименный рейдерский город, расположившийся на останках Питтсбурга. Наконец, третий аддон, **Broken Steel**, позволит присоединиться к Братству стали и зачистить столицу Анклава.

Все три дополнения будут эксклюзивными для PC и Xbox 360, на PS3 они не появятся.

Скриншотов из обещанных в январе-марте дополнений пока нет.

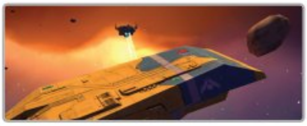
Женщины тоже

EA ГОТОВИТ ФИТНЕСС-ИГРУ ДЛЯ ЖЕНЩИН ЗА 30

Можно сколько угодно потешаться над **Nintendo**, несколько лет подряд твердившей, что массовой аудитории нужны другие игры, а не квейки и каунтерстрайки, но ее идея сработала. Большинство покупателей Wii играет на ней не более одного раза (сразу после покупки), но интерес к консоли почти не ослабевает, даже несмотря на то, что играть там сейчас толком не во что. Исключение составляют разве что игры спортивного толка — как правило, в них играют для поддержания физической формы, а в этом деле нужна какая-никакая регулярность.

Больше всех в спортивных wiiграх преуспела сама Nintendo, но и другие издатели тоже подтягиваются. У **Ubisoft** этой осенью был **Shaun White Snowboarding**, приспособленный для Wii Balance Board. **Electronic Arts** же метит в более взрослую аудиторию. Следующей весной в продажу поступит набор игр **EA Sports Active**, специально для женщин за тридцать. Предусмотрели все: более 20 видов спорта, виртуального тренера, программу снижения веса, счетчик калорий, неопреновый ремень для закрепления нунчака или виимота на теле, книгу о здоровом питании.

ЖЕНСКИЙ СПОРТ



Судя по намекам из **Relic 3**, **Homeworld 3**, продолжение самой известной серии космических стратегий, уже в разработке.

АНОНСЫ

Удельное КНЯЖЕНИЕ

«1С» РАЗРАБАТЫВАЕТ ТРЕТЬЮ ЧАСТЬ РОЛЕВОЙ СЕРИИ «КНЯЗЬ»

В 2009 году «**1С**» собирается выпустить третью часть ролевой серии «**Князь**», на этот раз с подзаголовком «**Новая династия**». Как и все предыдущие части, «Новая династия» не отступает от канона **Diablo**: шестеро героев на выбор, четыре характеристики на прокачку (выносливость, сила, ловкость и интеллект) и мнооооого врагов на закликивание. Если вы по каким-то причинам не ждете **Diablo 3** и воротите нос от **World of Warcraft**, **Warhammer Online**, **Guild Wars** (генетическая несовместимость, желание поддержать отечественного производителя), но, в принципе, любите этот жанр, то загляните на ***konung3.1c.ru***.

Князь 3: Новая династия

ИНТЕРЕСНОСТИ

Простите нас ЕЩЕ РАЗ

ИЗДАТЕЛЬ GOTHIC 3: FORSAKEN GODS ИЗВИНИЛСЯ ЗА НИЗКОЕ КАЧЕСТВО ИГРЫ

Gothic 3: Forsaken Gods

Времена меняются, но одна вещь остается неизменной всегда: если игра называется **Gothic**, она всегда будет сырой и забагованной. С аддоном **Gothic 3: Forsaken Gods**, разумеется, случилась та же история (см. рецензию в этом номере). **JoWooD** в этой связи принесла официальные извинения игрокам и пообещала, что в **Gothic 4: Arcania** ничего подобного уже не повторится. Низкий уровень качества Forsaken Gods, как следует из заявления JoWooD, объясняется нехваткой времени: игроки хотели получить Forsaken Gods как можно раньше, а издательство якобы не могло этому противиться.

ПОДРОБНОСТИ

Смена ПОЗЫВНОГО

HALO 3: RECON ТЕПЕРЬ НАЗЫВАЕТСЯ HALO 3: ODST

Halo 3: Recon еще без году неделя (анонс был в октябре), а его уже переименовывают. Новое название вызывает недоумение: вполне понятный и нейтральный подзаголовок Recon решили заменить на невнятное ~~BDSM~~ ODST. Расшифровывается это как Orbital Drop Shock Troopers, так называют тех самых десантников в черной броне, которые эпизодически встречались во второй и третьей частях Halo (полное название еще длиннее: UNSC ODST, то есть United Nations Space Command Orbital Drop Shock Troopers). Один из этих парней как раз и получит главную роль в новой игре.

Цифра «3» в названии тоже не совсем к месту — на самом деле событийный фон для ODST взят из **Halo 2**. В то время как большие дяди (Мастер Чиф и Арбитр) решают проблемы галактического масштаба на кольце Delta Halo, наш десантник участвует в обороне Нью-Момбасы от вторжения ковенантов. ODST, естественно, шутер, но не настолько прямолинейный, как игры про Мастер Чифа. В отличие от последнего возможности орбитальных десантников гораздо скромнее, и там, где Чиф шел бы в полный рост, бойцы ODST вынуждены действовать осторожнее, не высовываясь без лишней нужды под огонь. Пока неизвестно, как именно это будет играться (как обычный Halo, но с более слабым главным героем? как **Gears of War**? или как что-то совершенно новое?), а единственный ролик из ODST демонстрирует бойца, который приземляется на захваченной врагом территории, осторожно озирается, прячется от прожекторов патрулей, а когда неподалеку появляется группа из всего лишь семи ковенантов, даже не решается вступить с ними в бой.

На Xbox 360 игра десантируется следующей осенью, а релиз на PC, если он будет (шансы есть), состоится не раньше 2010 года.

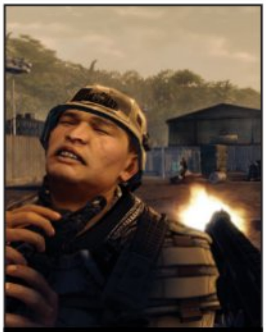
Скриншотов из Halo 3: ODST пока нет, приходится пялиться на обложку.

Продажи Xbox 360 достигли отметки 25 млн экземпляров. Это больше, чем у первого Xbox, и темпы роста тоже быстрее, но все равно меньше, чем у Wii, и уж тем более меньше, чем у PS2 в ее лучшие годы. Впрочем, PS3 до рекордов своей предшественницы тоже далеко.

ИНДУСТРИЯ

Немецкая экспансия

CRYTEK ОТКРЫЛА ОФИС В ЮЖНОЙ КОРЕЕ



Мотивационный тренинг для корейского персонала Crytek в самом разгаре.

Crytek, более-менее обосновавшись в Европе (головной офис компании находится в Германии, кроме него, есть подразделения в Киеве, Будапеште и Софии), начала засматриваться и на другие регионы. Осенью разработчик **Far Cry** и **Crysis** открыл еще один офис, на этот раз в Сеуле. Производством игр это подразделение заниматься не будет, по крайней мере пока. Задача сеульского офиса — лицензирование движка **CryENGINE 2** корейским компаниям и его техническая поддержка.

ПОДРОБНОСТИ

Будущее рядом

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИ PC-ВЕРСИЯ MIRROR'S EDGE БУДЕТ ЛУЧШЕ КОНСОЛЬНЫХ

Технологически PC-версия **Mirror's Edge**, запланированная на январь (на Xbox 360 и PS3 игра вышла еще в ноябре), будет отличаться от своих консольных товарок в лучшую сторону. Отличие заключается в поддержке технологии **CUDA**, доступной всем владельцам GeForce последних поколений. Благодаря этой технологии стекло в Mirror's Edge бьется и крошится именно так, как оно и должно, а не как это в играх бывает обычно; одежда, флаги, баннеры и обтяжка заграждений рвутся как настоящие; ветер поднимает с земли легкий мусор. **DICE**, разработчик игры, не уточняет, понадобятся ли для этого самые последние модели видеокарт или же системные требования будут относительно щадящими. Судя по тому, что речь идет о GeForce 8-й и 9-й серий, вероятнее второй вариант. Хотя, как мы уже неоднократно убеждались, такое бывает исключительно редко.

АНОНСЫ

Еще по маленькой

SHERLOCK HOLMES И RETURN TO THE MYSTERIOUS ISLAND ПОЛУЧАТ ПРОДОЛЖЕНИЯ

Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

Return to Mysterious Island 2

В марте следующего года сразу две квестовые серии средней руки ожидает пополнение разной степени неожиданности. Появление **Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper** (как ясно из названия, на этот раз Шерлоку Холмсу придется иметь дело с Джеком-потрошителем) от украинской Frogwares было ожидаемо и предсказуемо — эта серия обновляется с завидной регулярностью. Вот что действительно стало неожиданностью, так это анонс **Return to Mysterious Island 2**. Первая часть вышла в 2004 году, и была очень даже приличной игрой, но ее сюжет и уж тем более название менее всего подразумевали продолжение. Но продолжение все-таки будет.

Первая часть заканчивалась на том, что чернокудрая девушка Мина, главная героиня игры, оказавшаяся на острове капитана Немо ввиду кораблекрушения, снимала защитное поле и вызывала спасателей. На этом месте в ее истории можно было бы поставить точку, но Return to Mysterious Island 2 исправляет эту точку на запятую. Вертолет разбивается, и Мина снова оказывается на острове. Но вызывать новую команду спасателей не спешит: девушка замечает, что без защитного поля природа острова начинает быстро приходить в упадок из-за загрязненности окружающей среды. Мина встает перед выбором — снова включить защитное поле и навсегда остаться на острове (защита блокирует радиосигналы) или покинуть его, несмотря на последствия.

Обезьянка Джеп, сопровождавшая Мину еще в первой части, станет играбельным персонажем. Джеп сможет проникать в места, недоступные девушке, общаться с другими обезьянами и искать предметы по запаху. Прерогативой же Мины будет решение головоломок и чтение документов.

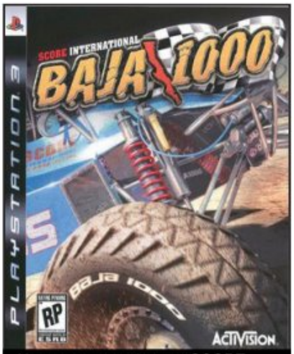
Самое интересное, что Return to Mysterious Island 2, кроме PC, выходит на iPhone, и обе версии можно будет синхронизировать между собой. То есть, будучи вне дома, вы сможете в любой момент достать телефон и загрузить тот самый сейв, который сделали, когда последний раз играли дома на PC.

Far Cry 2 оказался заметно хуже, чем ожидалось, но хорошим продажа это помешало не сильно. Уже к середине ноября продажи игры достигли миллиона копий.

СКАНДАЛЫ

Славочка, я тебя прощаю за все

THQ И ACTIVISION BLIZZARD ПОМИРИЛИСЬ



Новая версия обложки SCORE International Baja 1000.

Вольное или невольное копирование приемов, образов и концепций в индустрии развлечений является нормой жизни. Но лишь до тех пор, пока дело не доходит до явного плагиата. Как мы уже рассказывали в прошлом номере, именно такой случай произошел с гоночной игрой **SCORE International Baja 1000** (издательство **Activision Blizzard**), чья обложка оказалась как две капли воды похожа на обложку **Baja: Edge of Control** (THQ). Оскорбленная в лучших чувствах **THQ** подала в суд на Activision, и вот теперь появилось продолжение этой истории. Стороны не стали доводить процесс до конца, а уладили дело полюбовно. Activision изменила обложку, а THQ в ответ отозвала иск на условиях, исключающих его повторную подачу.

ИНДУСТРИЯ

Поразвлекались — и хватит

EA ЗАКРЫЛА EA BLUEPRINT, НЕКОГДА САМОЕ МНОГООБЕЩАЮЩЕЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

Нил Янг

В начале этого года **Electronic Arts** с помпой объявила об открытии нового подразделения, **EA Blueprint**, предназначенного специально для разработки экспериментальных и рискованных концептов (blueprint переводится как «чертеж»). Возглавил EA Blueprint Нил Янг, ветеран компании с 11-летним стажем. В июне Янг покинул EA ради собственного стартапа (компании **ngmoco:)**, разрабатывающей игры для iPhone), а теперь настал конец и самой Blueprint. За время своего существования подразделение Янга успело поучаствовать в разработке **Spore**, **Bloom Box**, **LMNO** и, как подозревает американская пресса, **Bloom Box 2** (Bloom Box и LMNO — казуалки, созданные EA в кооперации со Стивеном Спилбергом).

За первые же выходные продаж **Gears of War 2** разошелся тиражом 2 млн копий. Учитывая такой мощный старт, игра наверняка побьет показатели первой части (4,7 млн копий без учета PC-версии).

АНОНСЫ

И правда BE BACK

ШВЕДСКАЯ GRIN ДЕЛАЕТ ИГРУ ПО МОТИВАМ ЧЕТВЕРТОГО «ТЕРМИНАТОРА»

Хороших игр по «**Терминатору**» не было никогда, но попытки не прекращаются. В мае следующего года на экраны выходит четвертая часть, «**Терминатор: Да придет спаситель**», и к ее премьере будет приурочена одноименная игра. Разработку ведут шведы **GRIN** (**Ballistics**, **Bandits: Phoenix Rising**, **Bionic Commando**, PC-версии **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 1-2**), а издавать игру взялись **Equity Games**, **Evolved Games** и **Warner Bros**. Подробностей не известно почти никаких, кроме того, что играть мы будем в образе Джона Коннора с видом от третьего лица.

Кадр из фильма «Терминатор: Да придет спаситель».

ИНДУСТРИЯ

Хотим как в Китае!

MASSIVE ENTERTAINMENT ЗАЙМЕТСЯ MMOG

После того как **Activision** и **Vivendi** упали в объятия друг друга и превратились в единую компанию, под вопросом оказалась судьба нескольких проектов и студий. В число ненужных попали и **Massive Entertainment**, авторы **Ground Control** и **World in Conflict**. Студию оперативно приобрела **Ubisoft** (вместе с правами на **World in Conflict**), а спустя некоторое время объявила о своих планах в ее отношении. По замыслу Ubi шведы займутся не привычными им стратегиями, а казуальными MMOG, очень популярными в Китае и стремительно набирающими популярность в Европе и США. В будущем Ubisoft намерена еще сильнее наращивать присутствие в онлайне, и не только в виде MMOG, но и в виде обычных игр, сильно завязанных на онлайн (то есть по примеру **Left 4 Dead**; почему это происходит, читайте в колонке Сергея Галенкина в рубрике «Особое мнение»). Несложно догадаться, что не последняя роль в этом будет отведена Massive, имеющей большой опыт в производстве стратегий.

В связи с переориентацией Massive на MMOG возникает вопрос: а что с World in Conflict-то будет?

ИНТЕРЕСНОСТИ

Веганы в возмущении

ЗАЩИТНИКИ ЖИВОТНЫХ ПРЕВРАТИЛИ COOKING MAMA В ПОДОБИЕ HAPPY TREE FRIENDS

Природоохранные организации хоть и преследуют благие цели, бывают на удивление назойливы. И чуть ли не больше всех надоедает **PETA** («Люди за гуманное обращение с животными»), чьи активисты регулярно устраивают голые акции протеста. Но в этот раз PETA проявила завидное чувство юмора: добрую и уютную игру **Cooking Mama** (симулятор мамы на кухне) там переиначили в кровожадный симулятор приготовления индейки под названием **Cooking Mama: Mama Kills Animals** (***www.peta.org/cooking-mama/index.asp?c=pcmgb08***). Появление игры было приурочено ко Дню Благодарения и преследовало целью привлечь внимание к проблеме жестокого обращения с птицами (защитников животных не устраивает, что на птицефабриках птиц бросают в кипяток живыми и отрубают головы, когда они в сознании). Заодно PETA ненавязчиво порекомендовала добавить в Cooking Mama побольше веганских рецептов.

В **Majesco** (издатель игры) шутку оценили и ответный пресс-релиз составили в том же ключе, отметив, что в **Cooking Mama: World Kitchen** (самая последняя на данный момент игра серии) и так более 25 вегетарианских блюд, а «*Мама хоть и не вегетарианка, но на сто процентов за гуманное обращение с животными*».

PETA ХОЧЕТ КРОВИ

Отличные продажи **Rock Band 1-2** (7 млн копий) позволили основателям **Harmonix** (студия-разработчик игры) Алексу Ригополусу и Эрану Эгози заработать на двоих астрономическую по меркам игровой индустрии сумму — $300 млн. Половину этих денег они получат от **MTV** в текущем году, вторую половину — в 2009-м.

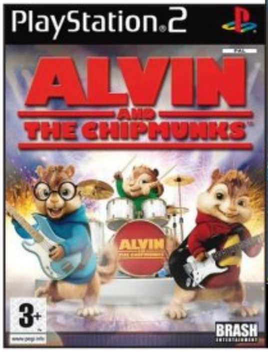
ИНДУСТРИЯ

Замах на рубль, удар на копейку

НЕКОГДА АМБИЦИОЗНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО BRASH ENTERTAINMENT ЗАКРЫВАЕТСЯ

Издатель **Brash Entertainment**, о котором в красках рассказывает Сергей Климов в одном из спецматериалов этого номера (см. статью «Кризис, кризис, вашу #$@&!»), все меньше и меньше подает признаки жизни. Компания уже закрыла несколько проектов и уволила несколько десятков человек, а теперь ее обвиняют еще и в неплатежах. Сразу два разработчика — **7 Studios** и **ZootFly** — подали в суд с требованием рассчитаться за игры, которые они делали по заказу Brash. ZootFly требует вернуть $748 тыс., потраченные на разработку игроизации **Prison Break** для мобильных телефонов. 7 Studios же не досчиталась $468 тыс. за проект по мотивам мультфильма «9» и $113 тыс. за игру **Six Flags Fun Park**.

…А как хорошо все начиналось! Когда Brash в прошлом году появилась на свет, к ней было приковано всеобщее внимание. На давным-давно поделенном рынке новые крупные (уже на старте компания получила $400 млн инвестиций) издатели возникают не каждый день, к тому же среди учредителей числился Томас Талл, продюсер фильма **«300 спартанцев»**. Специализацией Brash должны были стать игры по мотивам фильмов и телесериалов; до 2012 года планировалось выпустить от 60 до 100 проектов. В итоге выпустили всего три: **Alvin and the Chipmunks**, **Jumper: Griffin's Story** и **Space Chimps**.



Об уровне игр, издававшихся Brash Entertainment, лучше всего говорят их обложки.

СОБЫТИЯ

Банхаммер

BLIZZARD И MICROSOFT ПРОВЕЛИ ПРОФИЛАКТИЧЕСКИЕ РАССТРЕЛЫ

Blizzard и **Microsoft** практически одновременно провели акции устрашения в своих онлайн-сервисах. **Blizzard** забанила на месяц 350 тыс. аккаунтов, владельцы которых использовали читы во время сетевой игры в **Diablo 2** и **StarCraft**; при новой попытке читерства эти аккаунты будут забанены уже навсегда. Что же касается Microsoft, то ее рейд был направлен против обладателей прошитых консолей — все, кто попался, были навсегда отлучены от Xbox Live. Подобные акции Microsoft практикует с весны прошлого года.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Все любят Нико

ИЗВЕСТНЫЙ КИНОРЕЖИССЕР ДАРРЕН АРОНОФСКИ НАЗВАЛ GTA 4 ГЛАВНЫМ МЕДИАСОБЫТИЕМ ГОДА

Даррен Аронофски

«Глядя через плечо Нико, пережить прыжок с парашютом над Кони-Айленд, схватить хот-дог, чтобы восстановить здоровье, затем прыгнуть в продырявленный пулями «Хаммер» и промчаться по району моего детства, пролететь над манхэттенским пляжем и в конце концов утонуть в море неподалеку от Брайтон-Бич. Боже, как бы хотел, чтобы в моем детстве была такая игра». Как вы думаете, чья это цитата? Даррена Аронофски, режиссера **«Реквиема по мечте»**, **«Фонтана»** и нового **«Робокопа»**. Эту тираду Даррен выдал, когда газета **New York Times** спросила, какое медиасобытие было, по его мнению, главным в 2008 году. Остальные участники опроса (в основном писатели и блогеры) вспоминали ютьбовские ролики и события политического характера, и даже ни одного художественного фильма не назвали, один лишь Аронофски отличился. Для кинорежиссера это тем более нетипично, потому что к играм многие из них относятся или пренебрежительно, или с ревностью, или (в лучшем случае) равнодушно.

СЛУХИ

А теперь во Франции

ASSASSIN'S CREED 2 ВЫЙДЕТ ЧЕРЕЗ ГОД-ПОЛТОРА И, СКОРЕЕ ВСЕГО, БУДЕТ ПОСВЯЩЕН ФРАНЦУЗСКОЙ РЕВОЛЮЦИИ

Assassin's Creed 2 будет в 2009-2010-х годах — вот все, что готова пока сообщить **Ubisoft** о продолжении первого настоящего паркур-экшена. Делает ли игру старая команда (и, в частности, Джейд Реймонд) или новая, неизвестно; подробностей о самой игре тоже пока никаких. Всезнающий аналитик Майкл Пахтер утверждает, что вторая часть будет посвящена уже не средним векам, а периоду Великой французской революции, и это в общем-то звучит правдоподобно.

«Взятие Бастилии 14 июля 1789 года». Жан-Пьер Уэль, 1789 год.

Стратегия **Codename Panzers: Cold War**, подвисшая было в воздухе после банкротства **10tacle Studios**, все-таки появится на свет. Доделает игру студия **InnoGlow** (выделившаяся из **Stormregion**), а издаст **Atari**. Начало очередного конфликта между СССР и НАТО намечено на февраль.

КИБЕРСПОРТ

Бывало и лучше?

ТРОФЕИ СБОРНОЙ РОССИИ НА WORLD CYBER GAMES 2008

mTw.dk возглавили скандинавское вторжение на WCG.

В то время как в Москве проходил «**ИгроМир**», германский Кельн в те же дни принимал у себя главный киберспортивный турнир года — **World Cyber Games**. Россия, как обычно, участвовала во всех достойных внимания дисциплинах, да простят нас любители мобильной аркады **Asphalt 4**, симулятора бильярда **Carom3D** и им подобных. В сухом остатке у нашей сборной одна «бронза» (**Warcraft 3: The Frozen Throne**), одно «серебро» и одно «золото» (обе медали — в **Need for Speed: ProStreet**). Тот факт, что в финале NFS выступало двое русских, удивил не сильно — так уже было в 2005 году. С другой стороны, «бронза» нашего андеда **mouz.Happy** в Warcraft 3 оказалась следствием тенденции, с которой на WCG 2008 было не поспорить. Банально, но в ключевых номинациях выиграли турнир те, кто должен был выигрывать.

Вот, к примеру, первая четверка варкрафтеров на турнире по возрастанию места: **HoT**, **Happy**, **Moon** и **Grubby**. Все вроде абсолютно логично, но лишь финальная игра Grubby и Moon-а была непредсказуема, что создало для турнира прекрасную интригу. В свою очередь, Happy в матче за третье место показал настолько агрессивную игру, что назвать его медаль незаслуженной никак нельзя.

Датчане **mTw.dk** своим первым местом в **Counter-Strike 1.6** подтвердили прогнозы относительно успешного выступления команд из Скандинавии вообще — на то было много причин, например, чрезмерное увлечение американцев **Counter-Strike: Source** вместо 1.6. В финале mTw играли со шведами **SK**, которые незадолго до турнира выписали себе уже ставшего легендой **Zet-a**: этот игрок известен тем, что довольно долгое время выступал в Америке. Четвертой скандинавской командой, добившейся успеха на турнире, была сборная Норвегии, в которой капитанствовал сам **Element**. Перед WCG его заявления о том, что Норвегия нацелена сугубо на призовые места, мало кто воспринимал всерьез, но в итоге команда остановилась буквально в шаге от «бронзы».

А что Россия? Так как сильнейшая команда страны (**Virtus.pro**) состоит наполовину из украинских игроков, уже второй год подряд на отборочных побеждает микс-тим, на этот раз под названием **PUTb** («Путь»): **LeX**, **ROMJKE**, **Flatra**, **edik** и **hooch**. Возможно, именно недостаток совместной практики и портит карму команде — выйдя из группы на первом месте, в плей-офф наши тут же уступили **K23** из Казахстана. Казахстанцы, к слову, удивляют не в первый раз: несколько лет назад они брали бронзу в Counter-Strike: Source.

Впервые за долгие годы есть за что похвалить уровень организации турнира. Дало знать о себе место проведения: по сравнению с Америкой, где прошли худшие турниры WCG, Германия хороша не только своей ожидаемой четкостью, но и тем, что киберспорт в этой стране развит лучше, чем где бы то ни было в Европе.

СОБЫТИЯ

Лучше поздно, чем ничего

MICROSOFT ПЕРЕЗАПУСТИЛА GAMES FOR WINDOWS LIVE

Новый облик Games for Windows Live.

У **Microsoft** наконец-то дошли руки до перезапуска службы **Games for Windows Live**. На Xbox 360 «Лайв» является центром вселенной, без него приставка в значительной мере бессмысленна. На персоналках же получилась обратная ситуация — Games for Windows Live имела неудобный консольный интерфейс и работала через пень-колоду, отчего ее ценность стремилась к нулю. В новой версии Microsoft обновила интерфейс, переделав его в стиле Windows Vista, так что теперь им хотя бы можно пользоваться.

Что еще более важно, все игровые дополнения, которые прежде могли скачивать только консольщики, с текущего месяца будут доступны и владельцам PC. А в более отдаленном будущем через Live будут продаваться и полные версии игр.

ИНДУСТРИЯ

Кус-кус и барабулька

SUPREME COMMANDER 2 БУДУТ ИЗДАВАТЬ СОЗДАТЕЛИ FINAL FANTASY

Японские компании хоть и делают очень сильные игры, долгое время были замкнуты на свой внутренний рынок, а что происходит за пределами Японии, их интересовало мало. Продаются игры, и ладно. Но глобализация и их заставила становиться гибче. **Namco** и **SEGA** открыли производственные подразделения в западных странах и начали осваивать несвойственные им жанры, **Konami** и **Capcom** стали больше внимания уделять PC, а теперь дошло до того, что **Square Enix** стала издателем… **Supreme Commander 2**. Чтобы осознать, насколько это необычно, нужно знать, что Square Enix — это не только японская **Blizzard** (то есть денег у нее столько, что ей не страшны никакие потрясения), но и компания, менее всего ассоциирующаяся с чем-либо компьютерным, тем более стратегиями. Профиль Square Enix — jRPG во всех ипостасях: **Final Fantasy**, **Dragon Quest**, **Kingdom Hears**. Поэтому сделка с **Gas Powered Games** (разработчиком Supreme Commander) — это в высшей степени удивительное событие.

Supreme Commander в одной упряжке с Final Fantasy? В голове не укладывается.

Помимо издания игр от сторонних разработчиков, Square Enix намерена усилить свои позиции на Западе за счет разработки собственных игр силами западных же разработчиков. Для этого компания открывает в Калифорнии новую студию, которая займется разработкой экшена по совершенно новому бренду.

CreativeDream Studio разработает, а **«Акелла»** издаст сразу два квеста по мотивам книг Дарьи Донцовой: **«Даша Васильева: Личное дело Женщины-кошки»** (январь) и **«Евлампия Романова: Нежный супруг олигарха»** (февраль).

КИБЕРСПОРТ

Идея, пришедшая слишком рано

ЗАКРЫТ CHAMPIONSHIP GAMING SERIES, ОДИН ИЗ КРУПНЕЙШИХ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ПРОЕКТОВ В ИСТОРИИ

Джейсон Лейк по прозвищу «Первый» (слева) и его команда coL, некогда бывшие лучшими в CS: Source, попали в затруднительное положение.

Два сезона прожила американская лига **Championship Gaming Series**, созданная в начале 2007 года телекомпаниями **DirecTV**, **British Sky Broadcasting** и **STAR TV**. В России о лиге писали очень мало ввиду аномально низкого интереса к ней как со стороны наших болельщиков, так и со стороны игроков. Совсем иначе дело обстояло в Америке.

Основной игрой обоих сезонов CGS был выбран **Counter-Strike: Source**. В отличие от Европы (да и остального мира), которая до сих пор играет сугубо в 1.6, в США к Source-версии с самого начала отнеслись довольно лояльно. Сначала игровое сообщество раскололось на два лагеря, турниры по Source сулили немалые доходы, а когда был анонсирован CGS, о версии 1.6 за океаном забыли вовсе. Большинство профессиональных команд переключилось на Source, лига пошла своим чередом, встроенная в нее система контрактов подогревала интерес к профессиональному геймингу (например, денежные контракты получили два украинских игрока в **FIFA**), однако осознание того, что мероприятие работает явно в убыток, спустя почти два года, наконец, настигло всех спонсоров. Понятно, что не последней причиной стал также финансовый кризис.

Как выразились сами учредители CGS, их детище оказалось *«идеей, пришедшей слишком рано»*: лига делала акцент на телетрансляции матчей, однако с ходу выливать на неподготовленного зрителя такой объем не слишком понятной информации было опрометчиво.

Что же до американского CS-сообщества, то его элита, судя по всему, попытается вернуться к версии 1.6. Но сколько времени займет у них восстановление навыков в давно забытой игре?

СОБЫТИЯ

Взрослые игры

ПЕНТАГОН НАРАЩИВАЕТ РАЗРАБОТКУ ВОЕННЫХ СИМУЛЯТОРОВ

Несмотря на огромные проблемы в экономике, войны в Ираке и Афганистане и возможный конфликт с Ираном, американское оборонное ведомство не испытывает затруднений в деньгах. Бюджет Пентагона по-прежнему остается рекордным по размеру (более $650 млрд в 2009 году). На оборону США тратят столько же, сколько весь остальной мир, вместе взятый. На фоне таких огромных трат расходы на виртуальные тренажеры почти незаметны, но и они тоже рекордные. Убедившись в их эффективности, Пентагон решил еще больше увеличить финансирование. В период 2010-2015 гг. в рамках программы **Games for Training** будет выделено еще 50 млн, которые пойдут как на производство симуляторов, так и коммерческих игр пропагандистского характера (по примеру **America's Army**). Для разработки этих игр создается отдельная компания под названием **Game After Ambush**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Игры-дауншифтеры

ВЫПУСК ФЛЭШ-ВЕРСИЙ КРУПНЫХ ПРОЕКТОВ СТАНОВИТСЯ ТРАДИЦИЕЙ

Любой крупный проект сейчас принято выпускать в сопровождении целого облака сопутствующих медиапродуктов — книг, комиксов, alternative reality games, мультфильмов, а в перспективе и полнометражных экранизаций. С недавнего времени появилась новая мода — на флэш-игры. За прошедший месяц флэш-версиями обзавелись сразу две ноябрьских игры — **Mirror's Edge** и **LocoRoco 2** (PSP). В первую можно поиграть на сайте ***www.bornegames.com***, вторая доступна по адресу ***www.games.co.uk/game/LocoRoco2.html***. Причем в случае LocoRoco 2 флэш-версия не так уж сильно отличается от оригинала — оригинал и сам двухмерный.

АНОНСЫ

Герои такие герои

ДЛЯ COMPANY OF HEROES ГОТОВИТСЯ НОВЫЙ АДДОН

«Хорошей игры должно быть много» — так, наверное, звучит главное внутреннее правило **Relic Entertainment**. **Warhammer 40 000: Dawn of War** получил уже три инъекции аддонов, не меньшую дозу, судя по всему, получит и **Company of Heroes**. В прошлом году был **Opposing Fronts**, а в апреле будущего года мы будем иметь дело с **Tales of Valor**. В отличие от Dawn of War, дополнения для Company of Heroes традиционно скромнее: стороны те же, добавятся только новые юниты, карты и сетевые режимы.

К апрелю следующего года японские издательства **KOEI (Dynasty Warriors, Warriors Orochi)** и **Tecmo (Dead or Alive, Ninja Gaiden)** прекратят существование как отдельные компании, а вместо них появится объединенный холдинг **KOEI Tecmo**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Mario как арт-проект

НА ЧТО МОЖНО ПУСТИТЬ 17 ТЫС. КНОПОК

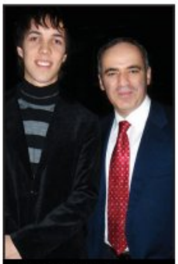
Чем можно заняться, если вы студент, маетесь от безделья и вам надо куда-то пристроить огромный запас разноцветных кнопок? Сделайте из этих кнопок арт-проект! Один из студентов Университета Фрейзер Вали именно так и поступил — сделал аппликацию по мотивам Mario. Работа заняла у него два месяца, истрачено было порядка 17 тыс. кнопок.

КИБЕРСПОРТ

Одного поля ягоды

В ГОЛЛАНДИИ ВСТРЕТИЛИСЬ ДВА ВЕЛИКИХ СТРАТЕГА СОВРЕМЕННОСТИ — ШАХМАТНЫЙ ГЕНИЙ ГАРРИ КАСПАРОВ И ВЫДАЮЩИЙСЯ ВАРКРАФТЕР GRUBBY

21 ноября в Амстердаме состоялась премьера документального фильма про известных игроков в **Warcraft 3**, таких как **MadFroG** (Швеция), **Sky** (Китай) **Grubby** (Голландия) и других. Сравнивая профессиональных игроков в RTS с шахматистами, создатели фильма назвали их «*Каспаровыми нового поколения*». В качестве подтверждения своих слов к премьере фильма была приурочена встреча Гарри Каспарова и Мануэля Шенкхузена, более известного как Grubby. Мастера своих дел приняли участие в телешоу и довольно долго беседовали после: как оказалось, Каспаров достаточно неплохо разбирается в компьютерных играх, а его сын и вовсе интересуется киберспортом. Ну а к тому, что кто-то считает игроков в стратегии «Каспаровыми», шахматист претензий не имел.



Фотография: *www.mymym.com*

ИНТЕРЕСНОСТИ

Учат игры, учат игры, учат игры

ТУРЕЦКИЙ ЗЕК СБЕЖАЛ ИЗ ТЮРЬМЫ ПО МЕТОДУ, ПОДСМОТРЕННОМУ В METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid и **Splinter Cell** часто сравнивают между собой. Те, кто предпочитает сюжету геймплей, как правило, выше котируют Splinter Cell, потому что тот якобы правдоподобнее, а Снейк — он клоун какой-то: бегает от мужчин с восклицательными знаками над головой, прячется под картонной коробкой по принципу «я в домике», простывает, когда слишком долго ползает по холодной земле. Но правдоподобность Splinter Cell тоже кажущаяся, и не только потому, что Сэм умудряется оставаться невидимым с тремя зелеными маяками над головой, но и потому, что реальность порой смешнее, абсурднее и гораздо менее логичнее, чем игры. В картонном ящике, говорите, не спрячешься? Еще как спрячешься, что убедительно доказал 42-летний турок, именно таким образом сбежавший недавно из немецкой тюрьмы. Заключенный спрятался в ящике, который погрузили в грузовик, и покинул его, когда грузовик выехал за пределы тюрьмы. Власти признались, что понятия не имеют, где его теперь искать.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

ИНДУСТРИЯ

Заоптимизировавшиеся

СОТРУДНИКИ ENSEMBLE STUDIOS ПРИЗНАЮТСЯ, ЧТО НЕ ПОНИМАЮТ ПРИЧИН ЗАКРЫТИЯ КОМПАНИИ

За всю свою историю серия Age of Empires разошлась суммарным тиражом 20 млн копий.

В позапрошлом номере мы сообщали, что **Microsoft** планирует закрыть **Ensemble Studios** (**Age of Empires**, **Age of Mythology**, **Halo Wars**). Теперь же свое мнение по этому поводу высказали сотрудники Ensemble — в частности, директор по технологиям Дэйв Поттингер. Новость о закрытии студии не расстроила сотрудников (с момента ее обнародования компанию покинуло всего три человека, а могли десятки), а скорее озадачила. «*Какой смысл закрывать студию, которая принесла $700 млн?*» — задается вопросом Поттингер. Но тут же оговаривается, что Microsoft в любом случае виднее и у нее наверняка есть свой резон. Вот только какой?

Как сообщает **Rockstar, Grand Theft Auto: Chinatown Wars**, эксклюзив для Nintendo DS, выйдет не раньше февраля.

АНОНСЫ

Завидуйте, ГАЙДЗИНЫ!

ДЕТАЛИ КОЛЛЕКЦИОННОЙ ВЕРСИИ RESIDENT EVIL 5

На сайте ***www.e-capcom.com/bio5*** появились фотографии и детали коллекционной версии **Resident Evil 5**. Стоимость коллекционки составит около $130, но за эти деньги вы получите желтый кейс, стилизованный под контейнер для перевозки опасных биологических материалов, а в нем — саму игру, флэшку в виде металлической ампулы, наплечный ремень с чехлом для мобильника и артбук. Это была хорошая новость, а плохая заключается в том, что коллекционка пока обещана лишь для Японии. Коллекционная версия на английском тоже наверняка будет, вопрос лишь в какой комплектации.

ИНДУСТРИЯ

Дооолгий такой процесс

В РОССИИ КОНСОЛИ ПО-ПРЕЖНЕМУ ДАЛЕКО ПОЗАДИ PC

На прошедшей в Санкт-Петербурге конференции **Game Industry Summit Russia** компания **Sony** наконец-то огласила продажи (точнее, не продажи, а отгрузки магазинам) консолей семейства PlayStation в России. Цифры, если честно, большого трепета не внушают: PlayStation 3 — 130 тыс., PSP — 500 тыс., PlayStation 1 — 1,2 млн, PlayStation 2 — 1 млн. «Серый» импорт в этих цифрах не учитывался, а по некоторым позициям он был очень большим (тех же PSP по неофициальным каналам завезли не меньше, чем по официальным). То есть доминирование PC в нашей стране по-прежнему абсолютное.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Ядерному взрыву — нет, нет, нет!

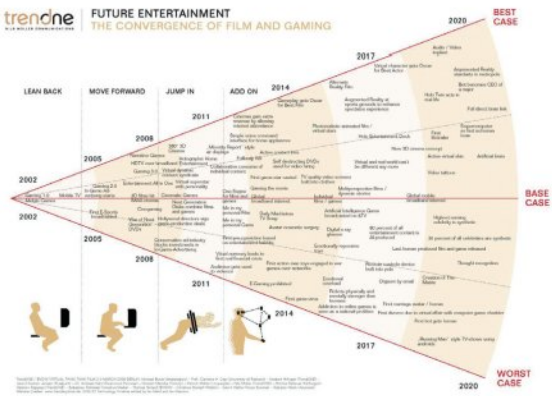
ЯПОНСКУЮ ВЕРСИЮ FALLOUT 3 ОТРЕДАКТИРОВАЛИ, ЧТОБЫ НЕ ВЫЗВАТЬ НЕГАТИВНЫХ ЭМОЦИЙ У ЖЕРТВ ХИРОСИМЫ И НАГАСАКИ

Цензура докапывалась до **Fallout 3** уже несколько раз — сначала в Австралии, потом в Индии. Австралийцы обвинили игру в пропаганде наркотиков, индусы обиделись на то, что можно убивать двуглавых коров (браминов). Самую необычную (но при этом вполне обоснованную) претензию выдвинули в Японии: там потребовали изменить квест The Power of the Atom, чтобы у игрока не было возможности взорвать атомную бомбу. Японцев можно понять, они не понаслышке знают, что такое атомные бомбардировки. Вот только вряд ли в Fallout 3 будет играть кто-то из тех, кто эти бомбардировки застал.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Ну где же ты, будущее?

К 2020 ГОДУ МЫ БУДЕМ ЖИТЬ СОВСЕМ В ДРУГОМ МИРЕ



Прогнозировать будущее — самое милое дело. На словах верят в прогнозы немногие, но читают их все. В результате зачастую получается так, что прогнозы сбываются просто потому, что люди их прочитали и действовали так, как было предсказано.

Что касается игр, то самый интересный прогноз за последнее время представила немецкая организация **Trend One**. Ее исследование охватывает период до 2020 года, и очень взвешенно и правдоподобно. По предположениям Trend One, на отрезке 2009-2012 гг. возможно появление голографических интерфейсов, как в фильме «**Особое мнение**»; универсальных движков для игр и CG-фильмов; игры будут становиться все более индивидуализированными; виртуальные валюты в какой-то момент могут спровоцировать настоящий финансовый кризис. На отрезке 2012-2015 гг. появятся интерфейсы, подобные Wii, но для всего тела; контактные линзы со встроенной электроникой (мы о них однажды писали, см. «Игроманию» №3'2008); игры, встроенные в фильмы; фотореалистичные фильмы и виртуальные актеры; влияние реальных и виртуальных актеров сравняется. А после 2015-го — фильмы в альтернативной реальности (по аналогии с ARG); видеотатуировки; секс через интернет; браки между людьми и виртуальными персонажами; фильмы с ветвящейся сюжетной линией; рост числа виртуальных селебрити; AI во главе компаний и в режиссерских креслах.

Теперь бы только дожить.

Игра по сериалу **«Герои»**, разрабатывавшаяся **Ubisoft**, отменена. Судя по тому, что права на разработку вернулись к каналу **NBC**, снимающему и транслирующему сериал, игры не будет вовсе либо ее разработкой займется другая компания.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
6 января	**Mirror's Edge**	Торжество визуального стиля, квинтэссенция будущего на расстоянии вытянутой руки.	85%
13 января	**The Lord of the Rings: Conquest**	Фентезийная версия Battlefield в декорациях Средиземья. Дадут даже пострелять из катапульт и покататься на лошадях.	70%
2 февраля	**ShellShock 2: Blood Trails**	ShellShock перестает прикидываться серьезной игрой и выставляет напоказ свою трэшевую сущность.	70%
3 февраля	**Burnout Paradise: The Ultimate Box**	Впервые с приставок на PC перебирается самая адреналиновая, самая быстрая и самая безбашенная гоночная серия последнего десятилетия.	ХИТ
6 февраля	**Empire: Total War**	Серия Total War осваивает новый исторический период (Новое время) и новый континент (Америку).	85%
10 февраля	**F.E.A.R. 2: Project Origin**	Тот же F.E.A.R., что и раньше, только на широких улицах вместо душных офисов.	80%
10 февраля	**The Godfather 2**	Вторая попытка EA перенести «Крестного отца» на экраны мониторов. В поисках удачного решения в привычную GTA-формулу добавят стратегические элементы.	70%
13 февраля	**Bionic Commando**	Мужчина с механической рукой отчаянно изображает из себя Тарзана в каменных и обычных джунглях будущего.	70%
20 февраля	**The Sims 3**	В конце зимы экономический кризис достигнет апогея — потому что все уйдут играть в The Sims 3.	ХИТ
20 февраля	**The Wheelman**	Вин Дизель в роли Перевозчика на улицах Барселоны.	75%
Февраль	**BattleForge**	Любопытная смесь карточных игр и стратегии в реальном времени. Почти полностью завязана на онлайновые сражения.	75%
Февраль	**Damnation**	Разработчики грозятся заставить нас «думать вертикально». Перемещаться вверх-вниз можно будет также свободно, как и вперед-назад.	65%
Февраль	**Demigod**	Крис Тейлор, вдохновившись картой Defense of the Ancients для Warcraft 3, делает то же самое, но в десять раз масштабнее.	75%
Февраль	**Gobliiins 4**	Продолжение великолепных квестов начала 90-х о злоключениях трех гоблинов.	75%
20 февраля	**Street Fighter 4**	Ни с того, ни с сего аркадно-приставочный файтинг вдруг портируется на PC. Скажем одно: без геймпада вас будут рвать на грелки даже самые последние ламеры.	75%
Февраль	**Velvet Assassin**	Игра, в основу которой положена реальная (и довольно печальная) история британской разведчицы Виолетты Жабо.	70%
Начало 2009	**Battlefield Heroes**	Серия Battlefield резко перескакивает на новые рельсы, превращаясь из серьезной игры про войну в простой и увлекательный экшен, к тому же бесплатный.	75%
Начало 2009	**Braid**	2D-аркада, весь геймплей которой завязан на манипуляциях со временем. Умная и чрезвычайно увлекательная игра.	85%
Начало 2009	**Company of Heroes: Tales of Valor**	Второе дополнение для Company of Heroes помимо трех новых кампаний и нескольких юнитов, добавит в игру некую систему direct-fire, призванную улучшить управление.	70%
Начало 2009	**Disciples 3: Ренессанс**	Продолжение популярной некогда серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	80%
Начало 2009	**Jagged Alliance 3**	Третья часть легендарной пошаговой стратегии обещает быть максимально похожей на предыдущие игры серии.	75%
Начало 2009	**Аллоды онлайн**	Одна из самых многообещающих отечественных MMORPG. Nival Online грозится веников не вязать и сделать действительно качественную игру.	75%
Начало 2009	**Морской охотник**	Тактический морской симулятор, посвященный торпедным катерам Второй мировой войны.	75%
Начало 2009	**Предтечи**	Научно-фантастический экшен с примесями ролевой игры и космического симулятора.	75%
3 марта	**Tom Clancy's EndWar**	Первая в мире стратегия, где голосовое управление практически полностью заменит привычные клавиатуру и мышь.	80%
17 марта 2009	**Wanted: Weapons of Fate**	Игра по мотивам фильма Тимура Бекмамбетова «Особо опасен».	65%
Март	**Alpha Protocol**	Шпионская RPG в современных декорациях, в которой можно пристрелить любого человека во время разговора.	75%
Март	**Dragon Age: Origins**	Идейный наследник Baldur's Gate и Neverwinter Nights от BioWare. А еще Dragon Age — один из немногих оставшихся PC-эксклюзивов.	75%
Март	**Hydrophobia**	Разработчики хвастаются самой реалистичной физикой жидкостей и грозятся сделать воду неотъемлемой частью игрового процесса. Но о самой игре пока особо не рассказывают.	70%
Март	**Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**	Необычная стратегия, в которой нельзя напрямую управлять своими подчиненными, а приходится платить им за выполнение заданий.	75%
Весна	**Batman: Arkham Asylum**	Бэтмен отправляется в психушку, но не в качестве пациента, как хотелось бы некоторым, а чтобы утихомирить ее пациентов. Среди них полно заклятых врагов супергероя.	75%
Весна	**Tom Clancy's HAWX**	Попытка Ubisoft отгрызть кусочек рынка аркадных авиасимуляторов, где уже много лет безраздельно властвует консольный Ace Combat.	70%
Лето	**Red Faction: Guerrilla**	Кажется, это будет первая игра, где по физике будет разрушаться почти все. Надеемся, она не повторит судьбу первой части.	80%

Mirror's Edge

Burnout Paradise

The Godfather 2

The Wheelman

Damnation

Velvet Assassin

Alpha Protocol

Street Fighter 4

Batman: Arkham Asylum

Red Faction: Guerrilla

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Saints Row 2	Главный конкурент GTA 4 по пути на персоналки попал в пробку и прибывает лишь после Нового года.	75%
NARC	Полицейский боевик, в котором репутация героя зависит от ваших поступков во время задержания очередного преступника.	50%
NecroVision	Разудалый трэш об упырях и вампирах в декорациях Первой мировой войны.	50%

Prince of Persia

Saints Row 2

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Atari обещает в будущем выпустить продолжения **Test Drive Unlimited**, **Baldur's Gate** и **Neverwinter Nights**. Правда, ближайшие анонсы состоятся не раньше, чем через год.

ИНДУСТРИЯ

Кризис, ГОВОРИТЕ?

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ НЕСКОЛЬКИХ КОМПАНИЙ, КРИЗИСА ПОКА НЕ ЗАМЕТИЛА

Несмотря на экономический кризис (есть даже специальный сайт, мониторящий хронику сокращений, правда, только по России: ***sokratili.ru***), игровые компании демонстрируют завидную стойкость. Об увольнениях заявили лишь несколько компаний. Первой из них была **Electronic Arts**, сократившая 550 человек (мы писали об этом в прошлом номере). Спустя несколько недель об увольнениях сообщила **THQ**, причем довольно существенных. Сокращения произошли в **Juice Games** (серия **Juiced**) и **Rainbow Studios** (**MX vs. ATV Unleashed**, **Motocross Madness**), **Locomotive Games** (**Destroy All Humans! Big Willy Unleashed** и множество разработок для консолей прошлых поколений), **Paradigm Entertainment** (**Stuntman: Ignition**, **Spy Hunter**, **Mission: Impossible — Operation Surma**), **Mass Media** (соразработчик **Full Spectrum Warrior** и **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers**), **Sandblast Games** (**Destroy All Humans! Path of the Furon**, **Evil Dead: Regeneration**, **Red Faction 2**, **Summoner: A Goddess Reborn**), **Helixe Games** (россыпь игр по кинолицензиям для портативных консолей).

Кроме THQ, об увольнениях сообщила **Funcom**. Сокращения затронули только американский офис, точное число уволенных и причины этого не раскрываются.

У **Cyan Worlds** (квесты серии **Myst**) ситуация иная. Там тоже многие лишились работы (50 человек), но не из-за кризиса, а в результате оптимизации: рабочие места потеряли сотрудники отдела бета-тестирования, они оказались не нужны, потому что у **SouthPeak Interactive**, издателя игр Cyan, есть свои бета-тестеры.

КИБЕРСПОРТ

На работу как на праздник?

СКОЛЬКО ЗАРАБОТАЛИ ЗА ГОД ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КОМАНДЫ В COUNTER-STRIKE И ИГРОКОВ В WARCRAFT 3

Последний крупный турнир года, шведский **Dreamhack**, прошедший в последние выходные ноября параллельно с нашим **ASUS Autumn**, закончился триумфом **SK** на своем поле — в финале они обыграли новоиспеченных чемпионов WCG 2008 — **mTw.dk**. Сразу после турнира авторитетный польский журналист **Carmac** с портала ***sk-gaming.com*** подсчитал годовой заработок элитных CS-команд. Первое место в нем держат все же mTw.dk, выигравшие на WCG не только золотые медали, но и $50 тыс. Вслед за датчанами идут немцы **Mousesports**, выигравшие в этом году престижный турнир **Extreme Masters** в Дубаях, замыкают тройку SK Gaming, набравшие почти 95 тысяч на серебряных и бронзовых медалях.

«Ti ne chelovek», — написал однажды SK.Lyn'у в чате один наш игрок, имея ввиду манеру игры корейца.

Примечательно, что девятое место занимает женская команда **SK Ladies** — 15 из 18 рейтинговых тысяч они заработали победой на ESWC 2008. Ни одна русская или украинская команда в рейтинг не попала.

Свои итоги подвели и варкрафтеры с сайта ***gravitas-gaming.com***. Само собой, десятка самых богатых пестрит флагами Китая и Кореи: $93 тыс. заработал **SK.Lyn**, $52 тыс. — **MYM]Moon**, третье место с 32 тыс. занимает китаец **Infi**. Единственными представителями Европы в рейтинге являются **ToD** и **Grubby**, чьи заработки не превысили $30 тыс., с одним небольшим «но»: рейтинг составлялся без учета WCG — по результатам этих игр голландец четко встает в первую тройку.

Мы, в свою очередь, составили рейтинг по третьей игре, интерес к которой, судя по количеству турниров, разгорелся с новой силой. Игра эта — Quake 3: Arena. Там суммы вышли намного скромнее: первое место по итогам шести международных турниров занял белорус **Cypher**, у него $21 тыс. , второе место у американца **SK.Rapha** с $12 тыс., $7 тыс. заработал **Av3k**, уже давно выросший из «польского самородка» в серьезного польского игрока. К слову, в одном из интервью Авек признался, что пора бы уже ему заняться делами (учебой и работой), и покинуть Q3. Что же до успеха Сайфера, то ему во многом помог QuakeCon, проводившийся на **Quake Live**, а не на Q3, но нами все же учтенный.

Исправляемся

«Игромания» №12'2008:

- «Из первых рук», стр. 37, статья «Черная метка»: по ошибке использована фраза «морское пароходство». Никаких пароходов в XVII веке, естественно, еще не было.
- «Из первых рук», стр. 42, статья «Новая сторона Силы»: вместо абракадабры *«H'q Vepbrf»* должно было быть написано *«BioWare»*.

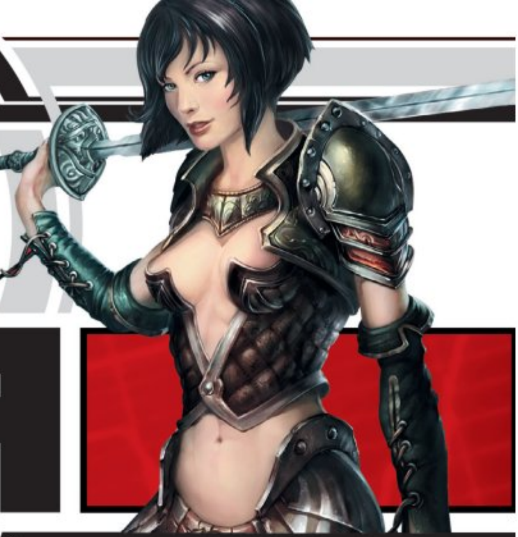
«Игромания» №11'2008:

- «R&S: Вердикт», стр. 92, рецензия на Sid Meier's Civilization 4: Colonization. В рекомендуемых системных требованиях должно значиться не 512 Гб оперативной памяти, а 512 Мб.

Если вы нашли *фактическую* ошибку в журнале, будьте лаской, напишите нам об этом на ***mistake@igromania.ru***. Стандарт для сообщений такой: номер журнала, страница, описание ошибки. Если нашли ошибку на диске, укажите — какой именно диск (файловый или видеоманский), в каком разделе ошибка и что именно там не так.

dvd мания

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD



Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу **DVD@IGROMANIA.RU**

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

ЕСЛИ НЕ РАБОТАЕТ ДИСК

Если вам попался бракованный диск, пишите по адресу ***dvd@igromania.ru*** или звоните по тел. (495) 231-23-64, и мы его заменим.

Всем привет!

Начиная с прошлого месяца наш диск стал постепенно изменяться: появляются новые рубрики, а старые меняют формат либо совсем исчезают. И нам очень важно ваше мнение по этому поводу, так что, если есть какие-то мысли и предложения, отправляйте их на электронный ящик **dvd@igromania.ru**. То, каким будет наполнение DVD в новом году, зависит в том числе и от вас.

А сейчас — самое время для того, чтобы разобраться с последними делами уходящего года и готовиться к встрече нового. Для нас это означает выкатить на ваше обозрение лучшие модификации 2008 года. Многие из них успели серьезно обновиться с тех пор, когда мы вспоминали о них в последний раз, и в первую очередь это касается **UT 2D** и **Snowreal** для **Unreal Tournament 3**. Который, как оказалось, годится не только для киберспортсменов. Первый мод представляет собой двухмерный шутер на движке UT 3, со всеми его возможностями и оружием, а второй — настоящий симулятор сноуборда с повышенным травматизмом. Также в номер вернулись ролевые игры. В разделе «Сделано в «Игромании» вас ждут два переведенных на русский язык сюжетных мода к **Neverwinter Nights 2** и **TES 4: Oblivion**. А со следующего месяца можно ждать и полноценных модов для нашей любимой **Fallout 3**, ведь редактор для нее уже на подходе. Но и в этот раз вас ждет небольшой сюрприз: комплект новых, более детальных и красивых текстур для игрового мира. Так что бегом в раздел игровых дополнений, ищите и устанавливайте.

Это, естественно, далеко не все — остальные сюрпризы смотрите уже непосредственно в разделах самого диска, ведь его полное содержание на страницы журнала уже банально не помещается. И это несмотря на то, что некоторые из анонсированных демоверсий весят под два гигабайта (например, **Command & Conquer: Red Alert 3**). А ведь когда-то для всего этого хватало и одного компакт-диска...

Кстати, если вы заметили, то с прошлого номера однодисковая комплектация журнала выходит не с урезанной версией двухдискового набора (и совсем уж крохотной «Видеоманией»), а только с видео. На наш взгляд, решение вполне разумное, ведь постоянно вырезать из однодискового номера все самое тяжелое и интересное было просто обидно. А сейчас — приятного просмотра, ведь наша нынешняя интерфейсная «обложка» лучше всего к этому располагает.

Игорь Асанов, редактор DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», ДемоБлок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Кодекс, Игровой калейдоскоп.

№2: Машина времени, Игрострой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, ИнфоБлок.

Игровая зона: Темы DVD, Для стратегий, Для экшенов, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайновые игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор: **Игорь Асанов**
Редакторы: **Алексей Макаренков, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова** и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровые дополнения» работали: **Анна Клишина, Эдуард Клишин, Денис Мурин, Игорь Сердюков.**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Николай Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

madeinИГРОМАНИЯ ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

TES 4: Oblivion — Нашествие драконов

Оригинальное название: Dragon Invasion 2 * **Разработчики:** jlf2n и Saiden Storm

Мод «**Нашествие драконов**» — одно из самых необычных дополнений для **TES 4: Oblivion**. Он добавляет в игру возможность сразиться с самыми настоящими драконами, да еще и получить в придачу уникальные артефакты и редчайшие виды брони.

Чтобы полностью войти в образ благородного рыцаря, достаточно подключить мод и немного подождать. Наш герой получает письмо от графини Нарины Корвейн из Брумы, которое гласит, что счастливой и мирной жизни Сиродиила скоро может прийти конец. В результате землетрясения проснулся древний и чертовски злой дракон. Он спокойно почивал тысячи лет в своей каменной постели, и о нем почти забыли. И что самое страшное — забыты и способы, которыми можно победить драконов.

И ладно бы дракон был один. Едва злобная рептилия разомкнула веки, под ее крылья зловонными черными ручейками начала стекаться армия гоблинов, которые только и мечтают, чтобы превратить Тамриэль в живописно дымящиеся развалины. Дело усугубляется еще и тем, что дракон практически неуязвим для оружия простых смертных, так что вся надежда только на чемпиона Сиродиила — на вас.

Дракон собственной персоной. Пока он спит, логово можно спокойно обшарить на предмет ценностей.

Орды гоблинов на подступах к логову дракона создают впечатление, что вы играете в Serious Sam, а не в Oblivion.

Neverwinter Nights 2: Тайна камня

Оригинальное название: A Secret in Stone * **Разработчик:** Пелла Дуглас

Большинство модов создаются мужчинами, а «**Тайну камня**» для **Neverwinter Nights 2** сделала Пелла Дуглас — приятная во всех отношениях дама, не на шутку помешанная на игре. В отличие от большинства «мужских» модов, где все проблемы приходится решать при помощи боевой магии и меча, в «Тайне камня» почти каждый квест можно пройти, не пролив и капли крови. Даже самого главного негодяя можно не убивать — лишь припугнуть, а можно попытаться поставить на путь добра и милосердия.

Действие мода начинается в Стоундейле, небольшой деревушке, где искушенный странник может заинтересоваться лишь Кругом камней, местным аналогом Стоунхенджа. По дороге мы помогаем эльфийке по имени Эпона отбиться от гоблинов, а прибыв в город, с удивлением узнаем, что гоблины стали для Стоундейла настоящим проклятием. Они регулярно грабят и убивают торговцев, бесчинствуя за городом, и грозят перерезать всех жителей деревни. Придется спасать.

Обязательных спутников нам не навязывают, но без Эпоны отправляться в путь было бы скучно. Нечисть квартирует в пещере неподалеку, а нам надо лишь расправиться с главарем. Но прибыв на место, мы встречаем лишь маленького мирного гоблина, который не прочь присоединиться к главному герою, — не отказывайте ему. Этот мелкий забияка будет веселить вас на протяжении всей игры. Однажды гоблин пристал к нашему герою, пытаясь выяснить, как правильно пишется слово «рунный меч». В таких случаях вполне сгодится и ответ палкой по голове — здесь тоже видна женская рука.

Оборотням в закрученной истории «Тайны камня» уделено особое внимание, и не всегда исход конфликта решает острота клинка.

Наш герой помогает Эпоне справиться с гоблинами на дороге в Стоундейл.

Тема dvd | rFactor — F1 2007 MMG 2.0

Разработчик: MMG • **Размер**: 360 Мб

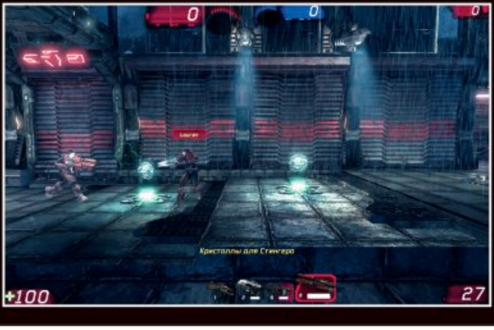
В прошлом месяце мы уже выкладывали на диске модификации для автосимулятора **rFactor** (в России — «**Racing: Фактор скорости**»), а сейчас собираемся продолжить этот эксперимент. Модификации на тему «Формулы-1» — одно из самых главных достоинств этого симулятора, и сейчас мы представляем вашему вниманию самую свежую из них. **F1 2007 MMG 2.0** базируется на прошлогоднем чемпионате F1 и включает в себя все команды, пилотов и даже разные модификации болидов, по состоянию на начало и конец сезона. Про чудесные модели, звук и физику F1 2007 MMG 2.0 рассказывать бессмысленно — это нужно видеть и чувствовать. Пока официальных игр на тему «Формулы-1» по-прежнему нет (а по этому сезону — не будет никогда), этот мод станет лучшим выбором для фанатов автоспорта.

Тема dvd | Unreal Tournament 3 — UT 2D

Разработчики: Joe Bates, DazJW, rikhan_z • **Размер**: 68 Мб

Полгода назад мы уже выкладывали эту модификацию к **Unreal Tournament 3**, но сейчас пришло время для версии 2.0. В ней добавилась поддержка пользовательских карт, мультиплеер, новые режимы игры и многое другое. Если вы пропустили первую версию, то напоминаем, что эта модификация превращает UT 3 в олдскульный двухмерный экшен. В сходном жанре выступают разве что игры с Xbox Live, но в отличие от них UT2D полностью бесплатен. Все оружие, трюки (кроме отскоков от стен) и бонусы точно такие же, как в оригинале, режимов игры четыре — Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag и Duel.

Особенно интересно играть в UT2D на больших картах, где игра превращается в настоящую вечеринку на мясокомбинате. Вы же соскучились по геймплею в стиле **Serious Sam**?



Патчи

Command & Conquer: Red Alert 3

Версия: 1.04

Рейтинг ★★★☆☆

Spore

Версия: 1.0.3

Рейтинг ★★★☆☆

Far Cry 2

Версия: 1.01

Рейтинг ★★★★☆

Collapse

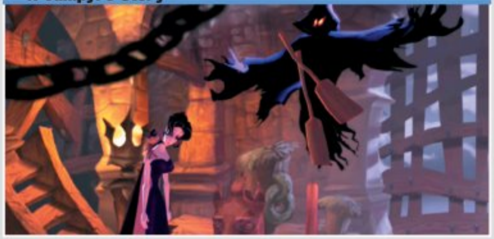
Версия: 1.1

Рейтинг ★★★★☆

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

Демо блок

A Vampyre Story



Command & Conquer: Red Alert 3

Тема dvd: Unreal Tournament 3 — Snowreal

Разработчик: Squizmek • **Размер:** 104 Мб

Перед вами одна из самых популярных модификаций для **Unreal Tournament 3**, превращающая его в симулятор сноуборда. Снежная доска заменяет в игре стандартный ховерборд, но одним этим переделки не ограничиваются. Главное — это новые трюки и подходящие случаю снежные спуски. Помимо обычного спина вокруг своей оси, можно выполнять грабы (хваты доски), флипы и всевозможные их комбинации. И это притом, что упасть здесь очень легко. Как только вы привыкнете к поведению сноуборда, сразу поймете, зачем нужен мультиплеер. Боты хоть и стали гораздо умнее, чем раньше, но кататься с живыми противниками значительно интереснее.

Тема dvd: Call of Duty 4: Modern Warfare — Modern Paintball

Разработчик: crazyankles • **Размер:** 260 Мб

Эта модификация — отличный подарок для тех, кто не любит насилие в играх. Она превращает **Call of Duty 4: Modern Warfare** из свирепого шутера в самый настоящий симулятор пейнтбола. Здесь нет реального оружия и пуль, но зато есть специальные устройства — пневматические маркеры, заправленные желатиновыми шариками с краской. Ваша основная задача — поразить как можно больше игроков. Враг считается поверженным, если на его униформе присутствуют пятна краски. За каждое попадание вам начисляются очки, которые учитываются при подведении итогов матча. Играть можно как с ботами, так и с друзьями в мультиплеере. Хотя если вы знакомы с правилами этой игры в реальном мире, то объяснять больше ничего не нужно — надо играть.

Киберспорт на DVD

Warcraft 3

Главный турнир года, **World Cyber Games 2008**, завершился красочным триумфом MYM|Grubby над своим соклановцем, MYM|Moon. А судьбу бронзовой медали решили более близкие нам игроки — россиянин Дмитрий «Happy» Костин и украинец Михаил «Hot» Новопашин. Именно на этом противостоянии нежити и эльфов мы и сконцентрируемся, благо посмотреть там есть на что: такой агрессивной игры в исполнении русского андеда мы не видели никогда!

Happy стал одним из трех российских игроков, завоевавших медали на WCG 2008.

Unreal Tournament 3: DM-Deck в разрезе

Одной из самых известных мультиплеерных карт в истории шутеров наряду с Q2DM1 из **Quake 2** и dm6 из **Quake** является Deck16, впервые появившаяся в Unreal и с тех пор кочевавшая из серии в серию. Слишком большая и открытая на первый взгляд, эта карта знаменательна тем, что скорость игры на ней одинаково высокая как в дуэлях, так и в командной игре. Во многом это связано с ее насыщенностью предметами и оружием: здесь вам и несколько видов брони, и double damage, и jump boots, и все виды оружия за исключением redeemer. Впрочем, в дуэлях карта выглядит немного иначе, чем в обычном «мясе». Об особенностях игры на DM-Deck в UT3 и ее триксах в подробностях расскажет наш автор Валентин «Veles» Буценко, по совместительству один из лучших российских игроков в **Unreal Tournament 3**.

А также: фотографии и демозаписи с основных турниров осени — World Cyber Games 2008 и ASUS Autumn 2008.

DM-Deck16 в первом Unreal Tournament…

…и она же — в третьей части.

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:

Смотрите в январском выпуске «Видеомании»

Дневники «ИгроМира 2008»

Главная игровая выставка страны все больше становится похожа на российский аналог **Games Convention**. Теперь это мероприятие скорее для игроков, чем для прессы: журналистам там было делать почти что нечего. Но тем интереснее было готовить для вас этот репортаж.

В центре внимания: Gears of War 2

В прошлом месяце препортвью по **Gears of War 2** так и не успело в номер, за что мы приносим свои извинения. Поэтому приготовьтесь увидеть его сейчас. Это, поверьте, того стоит: Gears of War 2 неожиданно оказался лучшим шутером 2008 года, превзойдя **Call of Duty: World at War** и всех остальных конкурентов.

История Quantic Dream

История одной из самых загадочных игровых студий — **Quantic Dream**. Эти люди за одиннадцать лет существования сделали всего две игры — **Omikron: The Nomad Soul** и **Fahrenheit**, — а сейчас работают над **Heavy Rain**. Это неудивительно, ведь, кроме создания игр, студия еще работает над motion capture для киноиндустрии.

Интервью с Русланой

Все знают о том, что в **GTA 4** есть русскоязычная радиостанция Vladivostok FM, но о том, кто и как работал над ее созданием, вы узнаете только у нас. Мы взяли интервью у украинской певицы (и победительницы «Евровидения-2004») Русланы, она рассказала о том, каково это — быть диджеем у **Rockstar Games**.

Разделы «Видеомании»

Видеоновости

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеообзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.

Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Препортвью

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препортвью), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в **«Видеомании»**? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

Итоги конкурса

Плохой? Хороший!

В ноябрьском номере нашего журнала компания **Microsoft** и **«Видеомания»** предложили вам принять участие в конкурсе по созданию персонажей из игры **Fable 2**.

Вам было необходимо с помощью своего героя изменить игровой мир. Как известно, каждое действия персонажа меняет окружающую действительность в строну света или тьмы. Но и игровой мир не остается безмолвным — в ответ он влияет на внешность вашего героя. Мы просили вас прислать фотографии доброго и злого персонажей из игры **Fable 2**.

Просмотрев сотни работ, мы готовы объявить двоих победителей, которым в подарок достаются консоли **Xbox 360 Pro** от компании **Microsoft**.

ПОБЕДИТЕЛИ

В номинации **«Ангел во плоти»** призером объявляется **Андрей Бакин**. Его персонаж поразил нас своим неземным очарованием.

Герой **Евгения Ловчикова**, показавшийся нам самым отвратительным из всех, становится победителем в номинации **«Исчадье ада»**.

Благодарим всех за участие и поздравляем наших финалистов!

ПРИЗЫ

Жанр
Популярный империализм

Издатель: SEG
Разработчик: The Creative ssembly
Издатель в России/локализатор: Софт Клаб
Похожесть: Серия Total War
Мультиплеер: Интернет

Дата выхода: 6 февраля 2009 года
Сайт игры: www.sega.co.uk/empire

Олег Ставицкий

ИМПЕРИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

«ИГРОМАНИЯ» ЦЕЛЫЙ ДЕНЬ ИГРАЕТ В БЕТА-ВЕРСИЮ ЛУЧШЕЙ PC-СТРАТЕГИИ

Что? Empire: Total War, самая сложная, красивая и масштабная стратегия по эту сторону «Цивилизации».

Где? Хоршем, фешенебельный пригород Лондона, штаб-квартира The Creative Assembly.

«Французы сегодня в ударе», — характерным английским тоном подмечает Керан Бриджен, главный пиар-человек **The Creative Assembly**. На экране в этот момент французские солдаты методично выковыривают байонетами глаза остаткам моей артиллерии. Мы первыми на планете Земля играем в **Empire: Total War**, важнейшее стратегическое событие зимы 2009 года.

Empire была одной из немногих игр, про которую мы методично писали сначала после феерической демонстрации в Лос-Анджелесе, на Е3, а затем в нашем лейпцигском репортаже. Сорок минут на знакомство с новой Total War — это примерно как смотреть «Крестного отца» в замочную скважину и не до конца — откровенное издевательство. Total War — одна из немногих причин гордиться тем, что вы PC-игрок. Это аристократичная, с вензелями, стратегия, в которой каким-то непостижимым образом уживаются огромные бюджеты и кнопка «конец хода». То, что нам показывали на выставках — морские и наземные сражения, — крохотная часть огромной панорамической картины о завоевании мира.

Total War всегда строилась на двух китах — стратегической кампании (проходит в пошаговом режиме) и тактических битвах (проходят в реальном времени, в полном 3D). Кампания — это сложносочиненная turn-based-стратегия в лучших традициях шведов из **Paradox Interactive** (см. их серии **Europa Universalis** и **Hearts of Iron**): дипломатия, экономика, внешняя и внутренняя политика в виде схем, таблиц и графиков. Битвы — наоборот — визуальное пиршество и торжество технологий. Сотни солдат сходятся в рукопашную, конница поднимает солдат в воздух, кому-то протыкает шальной стрелой голову. Данную схему в разное время пытались повторить или процитировать многие (см. украинский «**XIII век**» или грядущий венгерский **King Arthur**). Разница в том, что у The Creative Assembly колоссальный опыт и талант, штат из ста с лишним человек и гигантский бюджет. Для того чтобы начать говорить с Total War на равных, нужны серьезные ресурсы, которые сегодня никто не готов инвестировать в хардкорную комплексную PC-стратегию. Никто, кроме

Пунктирная линия по воде обозначает торговый путь. Зеленый цвет говорит о том, что на данный момент его контролируем мы.

SEGA. Поэтому, когда родители ежика Соника пригласили нас в Хоршем (час езды на электричке от Лондона) и посулили несколько часов в компании с рабочей бета-версией Empire: Total War, мы без лишних рассуждений пошли паковать чемоданы.

Полет ядра

По результатам дня, проведенного в офисе The Creative Assembly, можно с почти полной уверенностью утверждать, что мы имеем дело с грандиозным выступлением. Выписанные в прошлом номере десять баллов **Grand Theft Auto 4** «Игромания» готова подкрепить десяткой для нового Total War. При этом, как и в случае с GTA 4, формально никакой революции не случилось, Empire — это просто идеальное выступление в собственном жанре. Но англичане с таким патологическим тщанием отдраивают каждую деталь, каждый элемент, что в это просто невозможно поверить. Мы уже высказывались примерно в этих же выражениях о Medieval 2, но Empire — лучшая в серии Total War. Все, точка, конец дискуссии.

Не изменившись революционно, Total War меняется эволюционно. В первую очередь, благодаря технологиям. В это сложно поверить, но Empire — сверхтехнологичная игра. Просто в отличие от большинства современных проектов она не выпячивает свои технологии, они просто работают на геймплей. Это замечаешь не сразу, постепенно становится понятно фундаментальное отличие этой игры ото всех прочих Total War. Все, что вы видите на экране, — это не иллюстрация к производимым внутри расчетам, это и есть эти самые расчеты. То есть когда пушка производит выстрел — это не условная демонстрация процесса: каждое ядро обсчитывается движком согласно тысяче параметров. Принимается во внимание ветер, погодные условия, состояние почвы, угол выстрела и так далее.

Мы привыкли играть в варгеймы «по приборам»: все, что нужно знать о своей армии, мы считываем с табличных данных. По большому счету, дорогущее 3D в большинстве случаев можно убрать и играть в плоский прототип, двигая фишки, смысл не изменится. Но только не в случае с Empire. Это первый в истории компьютерных игр nextgen-варгейм, тут вам не нужно смотреть на таблицу — все необходимое считывается с экрана. Вы видите, как ядро врезается в землю и увязает в грязи — это потому, что идет дождь. Вы видите, как солдаты валятся с лошадей — это не условная иллюстрация того факта, что у вас в отряде осталось пятьдесят единиц кавалерии, потому что *каждый* участник отряда изображен на карте. И не просто изображен, а потрясающе анимирован. Это, конечно, пошлейшее удовольствие — во время сеанса игры опустить камеру и посмотреть, как ваши солдаты прочищают шомполом ружья или закатывают ядра в пушку, но в случае с Empire подобное любование имеет практический смысл: вы действительно понимаете, что происходит, приборы не нужны.

Чем больше мы играем, тем больше каких-то удивительных тонкостей выясняется. Солдаты устраивают поножовщину внутри зданий и используют разрушенные строения (а также вообще любое поваленное дерево) в качестве укрытий — совсем как в **Company of Heroes**. Дома, конечно, разлетаются не просто так, а по физике, но при этом в расчет принимается материал, из которого построено здание. А материалы, в свою очередь, различаются в зависимости от временного периода, страны и географии. У юнитов появилось по несколько спецспособностей, которые можно активировать в бою: трансформировать ружья в байонеты и так далее.

Робонаполеон

Empire удивительно скромная игра — она не трясет собственными достижениями у вас перед лицом, она постепенно раскрывается перед вами. Но главная достопримечательность — это, конечно, AI.

В системе морали появилось новое состояние для юнитов — shattered (потрясен). В этом случае подчиненные уже не вернутся на поля боя.

Тут The Creative Assembly ступают на очень неуютную территорию — искусственный интеллект в Empire всерьез позволяет говорить о том, что мы имеем дело с, извините, думающей машиной.

«Раньше у нас компьютер работал по принципу электронных шахмат: он незамедлительно реагировал на ваши действия, у него не было долгосрочной стратегии, — это к нам в комнату зашел главный AI-программист. — *Теперь все по-другому. Мы используем GOAP-подход».* GOAP расшифровывается как Goal-Oriented Action Planning, это научная методика программирования искусственного интеллекта, согласно которой компьютер учится менять свои приоритеты на ходу и принимать во внимание не только локальные, но и глобальные стратегические задачи. Для нас это означает, что AI научился подлым человеческим трюкам: жертвовать своими юнитами ради того, чтобы, например, выманить игрока на нужную ему точку (видели своими глазами), неожиданным отступлениям, смене стратегии на лету и т.п. Раньше компьютер никогда бы не подставил свои войска под удар — он работал, руководствуясь краткосрочными тактиками, выбирая их из заложенной в него библиотеки. В краткосрочном смысле потеря юнита — это однозначно отрицательный результат, поэтому AI сделал бы все, чтобы не допустить подобного. Но в долгосрочной перспективе такое решение может быть только элементом большого стратегического плана.

Но это еще не все. Самое главное — искусственный интеллект, управляющий битвами, и глобальный AI, отвечающий за действия противника в макростратегическом режиме, теперь объединены. Это по-прежнему две отдельные системы, но они научились взаимодействовать друг с другом. AI может развязать отвлекающую битву только для того, чтобы измотать вас и вашу армию, — раньше подобные вещи не укладывались в его картину мира. Компьютер может сдаться только потому, что это сражение не имеет для него значения, или, наоборот, биться до победного конца в самой безнадежной схватке, чтобы вы понесли больше потерь.

Во все это довольно сложно поверить, пока мы не увидели своими глазами, как противник бросает на нашу конницу пехоту только для того, чтобы отвлечь ее от артиллерии и зайти с фланга. Или как он жертвует своими солдатами, которые сошлись в рукопашную с нами, поливая и тех и других ядрами издалека. Это уж не говоря о том, что и наши, и вражеские юниты умеют ошибаться, спотыкаться (!), ронять ядра и гибнуть от осечки ружья.

Всего запланировано 25 разновидностей кораблей. Их чертежи The CreativeAssembly приобрели у Национального морского музея Великобритании.

Формации традиционно важны для Total War. В Empire есть специальная кнопка, которая отдает приказ всем юнитам двигаться вперед, сохраняя построение.

Реформа ЖКХ

Самое страшное и неблагодарное дело — заниматься перечислением всех тех бесконечных улучшений и нововведений, которые The Creative Assembly прикрутили к Empire в самых разных местах. Во-первых, потому что список, в принципе, может поспорить по длине с результатами переписи населения РФ, а во-вторых, потому что таким образом от нас с вами ускользнут главные, фундаментальные нововведения. С задачей перечисления минорных изменений лучше всего справляется, например, англоязычный блог ***http://blogs.sega.com/totalwar*** или русскоязычный ресурс ***www.totalwars.ru***. Поэтому — пунктиром — что необходимо знать о кампании в Empire.

Во-первых, в регионах теперь может быть несколько городов, а не одна столица. Деревни развиваются в полноценные поселения, и таким образом у вас появляются новые слоты для строительства зданий. А строить придется, и много — в Empire появилось полноценное дерево технологий: исследования, новые открытия, замена заедающих ружей на новые, с перламутровыми пуговицами и т.п.

Во-вторых, управление внутренней политикой можно полностью отдать на откуп AI. И многие наверняка захотят так сделать, потому что государственное устройство и все, что с ним связано, — это фактически игра в игре. Советники, налоги, работа с сословиями и так далее. Но на самом деле забрасывать госаппарат нельзя, потому что в Empire появилось понятие миграции. Неэффективная налоговая политика приведет к тому, что половина вашего населения разбредется по колониям, где налоги, например, ниже. Или наоборот. Но миграция — это далеко не самое интересное. В Total War появились революции: ряд ваших действий может привести к тому, что страна расколется на две самостоятельных единицы, и тут придется выбирать, кого поддержать: монархистов или, например, якобинцев.

Все это, как говорят сами The Creative Assembly, делает Empire самой доступной игрой серии. Сомнительное утверждение. Это действительно стратегия, в базовой логике которой довольно легко разобраться, но выражение «доступный Total War» моментально порождает в голове образ профессора высшей математики, который радостно обнимает студентов перед входом на коллоквиум. Для того

Прогноз погоды

Дождь в первую очередь ограничивает эффективность стрельбы ваших солдат — у них драматически падает меткость. Дождь тушит пожары, не дает зажигать фитили. Наконец, во время дождя почва под ногами размокает и превращается в грязь — в ней вязнут ядра и солдаты.

Снег (и вообще зима) настолько понижает мораль ваших солдат, что Creative Assembly настоятельно рекомендовали нам переждать это время года и не развязывать зимой войну. Из-за холода солдаты хуже ведут себя в бою, быстрее паникуют и элементарно мерзнут.

Солнечная погода, казалось бы, идеальное время, чтобы напасть: прекрасная видимость обеспечивает хороший прострел, с моралью подчиненных все в порядке. Но тут тоже свои нюансы: ядра пружинят и отскакивают от земли, что может привести к самым неприятным последствиям.

Шторм в море — это практически катастрофа. Он сильно снижает меткость бортовых орудий, но самое главное — волна может натолкнуть вас на чужой или свой собственный корабль. Сильный ветер также может раздуть пожар с одного судна на другое.

чтобы не просто понять, а полюбить эту игру, вам необходимо пользоваться всеми заложенными в нее возможностями.

Наконец, критически важным для победы фактором является контроль за морскими торговыми путями. И делать это предстоит, сражаясь на море.

(Под)водная жизнь

Про морские сражения в Total War — единственные, чего в Total War никогда не было — очень сложно говорить, используя печатный слог. Кажется, что так не бывает, чтобы в рамках одной игры уживалась глубокая макростратегия, внятный варгейм и вот такое. Тем не менее морские битвы тут сделаны так, что никаким «Корсарам» не снилось.

Всю лирику про слетающие парики и умопомрачительную картинку можно прочитать в нашем отчете с американской E3-презентации. В этот раз мы самолично приняли участие в паре морских сражений и готовы рассказать, как они играются. Первое ощущение — гораздо проще, чем наземные битвы. Корабли, по большому счету, умеют стрелять с правого и левого борта (тремя разными типами ядер) и кое-как маневрировать на воде. Но на самом деле это очень глубокая и однозначно самая адреналиновая, почти аркадная составляющая Empire. Смысл в следующем: для того, чтобы победить в морском сражении, необходимо принимать во внимание важнейший фактор — направление ветра. Кроме того, что вы всегда сможете определить его на глаз, по состоянию парусов, вы также сможете считать эту информацию с любого водного юнита: она демонстрируется на розе ветров под каждым кораблем. Все, что вам нужно сделать для того, чтобы потопить вражеское судно, — зайти к нему с одного из флангов и дать залп из пушек. При удачном стечении обстоятельств у вражьего корабля обвалится мачта, загорится палуба или он просто потонет из-за пробоины.

И вот тут в продуманную, неспешную Total War вдруг врывается аркада: корабли кружат друг вокруг друга, разворачиваются вокруг своей оси, а вы, замерев, ждете, когда противник попадет в область досягаемости бортовых орудий. Очень важно выбрать правильный момент, счет идет на секунды: ваш корабль медленно разворачивается, противник уже понимает, к чему все идет, вы ждете, пока он попадет в специальный конус, демонстрирующий эффективный радиус поражения, и вот вы, не выдержав, давите на кнопку. Время как будто замирает, и уже через долю секунды — дым, ядра, порванные паруса, летящие во все стороны щепки.

Поначалу кажется, что The Creative Assembly зачем-то приладили к Total War **Sid Meier's Pirates!** или упомянутых уже «Корсаров». Но здесь в дело вступают те самые факторы, которые нужно принимать во внимание. Полет каждого ядра, разумеется, обсчитан отдельно, при этом учитывается направление ветра, погода, угол, под которым был произведен выстрел. Повреждения рассчитываются на лету. Но самое удивительное случилось, когда нашими стараниями вражеский фрегат, наконец, загорелся: по палубе забегали матросы, кто-то прямо с мачты сиганул в воду, и началось. Испуганная команда в полном составе повалила за борт. Керан услужливо поясня-

Что может случиться с вашим кораблем

Пожар. Если вам не повезет и не пойдет дождь, то пожар — почти гарантированная смерть корабля. Сначала вся команда дружно прыгнет в воду, а затем детонируют пороховые запасы.

Потеря мачт. Чревата падением скорости и маневренности. Корабль с дырявыми парусами или без мачт теряет управление и становится практически плавучей братской могилой.

Абордаж. Вы не принимаете непосредственного участия в абордаже — если два судна сходятся и начинается рукопашная схватка, остается ждать и надеяться.

ет: «*Это они боятся, что огонь может добраться до пороховых бочек. А тогда сами понимаете*». Пожар тем временем бушует согласно законам физики: ветер раздувает его не хуже, чем в **Far Cry 2**. Керан, подумав, добавляет: «*У нас, кстати, еще запланированы акулы. Если останется время — обязательно сделаем так, чтобы они доедали раненых в воде*». Что называется, занавес.

При внимательном рассмотрении морские сражения в Empire оказываются ничуть не менее глубокой и продуманной составляющей, чем все остальные. Ядро может оставить большую пробоину, через которую хлынет вода, тоже согласно законам физики. Если дыра достаточно большая и воды наберется достаточно много, корабль просто перевернется и потонет. Ветер за секунду разворачивает игровую доску на 180 градусов — только что убегавший противник с легкостью может воспользоваться полученным преимуществом и выиграть сражение. Неправильная расстановка кораблей может привести к тому, что вместе с чужими мачтами вы поломаете и свои собственные. Акулы, опять же.

Мы выползаем из офиса The Creative Assembly на полусогнутых ногах, пожав руки всем причастным к проекту, включая основателей студии. Очень трудно поверить, что мы видели это своими глазами, но Empire действительно существует — в 2009 году, в эпоху упрощения и массовой миграции RTS на консоли, выходит колоссальная, дорогая, красивая PC-стратегия с кнопкой «конец хода». Сделанная в Англии. Если вас хоть сколько-нибудь интересует судьба подобных игр, Empire не просто нельзя пропускать, ее нужно выучить наизусть, показать друзьям, соратникам и врагам. А также вашему преподавателю истории — он обязательно оценит.

P.S. В России Empire: Total War выпускается силами компании «**Софт Клаб**», сразу в нескольких изданиях. Традиционная джевел-упаковка с интернет-активацией (игра использует Steam в качестве онлайн-платформы), коллекционное издание (содержит роскошный артбук и десять уникальных юнитов) и специальная офлайн-редакция (без интернет-активации и, соответственно, без мультиплеера). Существует также предзаказ-версия, снабженная компасом и одним бонус-юнитом с потрясающим названием «гусар смерти». ■

Кажется, что над Total War работают люди с небольшими психическими девиациями: они нарисовали по несколько уникальных лиц для каждого типа юнитов.

Это не постановочный скриншот — в Empire предусмотрена специальная кнопка «посмотреть на нижнюю палубу», благодаря ей можно оценить состояние команды.

Реклама
САЛЬТО НАЗАД
СКОЛЬЖЕНИЕ
ЗАЩИТА
ЛЕГЕНДА ВОЗВРАЩАЕТСЯ!
Головокружительные трюки непобедимого героя, очаровательная волшебница, и битва Добра и Зла в самом своем разгаре! Все как вы любите, но по-новому – интересно и неожиданно. С Новой Легендой приходит Новый Принц, история которого только начинается. Вместе со своей подругой Эликой, чародейкой и просто красавицей, ему придется выступить посредником в выяснении отношений двух стихий и полюсов мироздания – Темного Аримана, Бога Зла и Светлого Ормузда, Властелина Добра.
UBISOFT
Акella
www.akella.com
www.princeofpersiagame.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"
© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.
© 2008 ООО "Акелла". Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65

Окунуться в настоящую сказку Востока, вместе с **«Принцем Персии»**, новым хитом от создателей **Assassin's Creed** и **трилогии Prince of Persia**, вы сможете уже в декабре. Во всех крупнейших магазинах России.

А теперь о нашем уникальном предложении: купите любое издание «Принца Персии» **в период с 25 декабря по 25 января со специальной наклейкой-кодом** в любом магазине сети **«М.видео»**, и участвуйте в уникальной викторине со **сказочными призами**. Подробности акции вы сможете узнать на специальной странице в интернете - **www.igromania.ru/pop**

В качестве мотивации выступают три игровые станции **iRU Brava Home***, которые помогут вам в полной мере оценить красоты нового «Принца». А также коллекционные издания, сувениры и новогоднее настроение от компании «Акелла».

Подробности на странице проекта **www.igromania.ru/pop**

*iRU Brava Home 127 C2D-E8400(3000)/2048/500/G8800GT-512/DVD-RW/CARD-R/black

iRU

mvideo.ru
М.видео

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД — Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда».

В РАЗРАБОТКЕ — Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ — Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ — Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ — Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ — Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звук.а, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Линар Феткулов

BAI JIU RACER

ЖАНР Гонка от Макги

Издатель
Не объявлен

Разработчик
Spicy Horse

Похожесть
- American McGee's Grimm
- Mario Kart (Wii, DS)

Мультиплеер
Интернет

Сайт игры
www.americanmcgee.com

ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

«Русская мафия требует ответов — сейчас же! В Советской России вопросы задают тебя!» — такой фразой Американ Макги поторапливает по нашей просьбе своего коллегу с ответами на наши вопросы. Ну а под «русской мафией», конечно, подразумеваются корреспонденты «Игромании». К крайним мерам прибегать не пришлось, и в ходе подготовки данного текста ни один сотрудник **Spicy Horse** не проснулся с лошадиной головой в постели. Не выдержав давления, они поделились подробностями о своей новой игре, казуальной многопользовательской гонке **Bai Jiu Racer**.

Макги, который вот уже несколько лет проживает в Шанхае (Китайская Народная Республика), где руководит упомянутой студией, осмотрелся вокруг и понял, что тема для новой игры найдена: *«Много слов было сказано об очаровании Китая. Для меня это прежде всего удивительные люди, культура, возможность наблюдать революционный период в развитии страны и делать игры, которые ни одна западная компания даже не попыталась бы создать. Жизнь здесь каждый день бросает тебе вызов, ты по-настоящему чувствуешь, что живешь»*, — расписывается Американ в любви к родине Мао Цзэдуна. И заканчивает монолитным: *«Bai Jiu Racer — сделано в Китае для Китая»*.

«Bai Jiu (白酒) — крепкое рисовое вино. Мы выбрали это название, потому что оно напоминает о тех счастливых, сумасшедших днях, когда мы отмечаем китайские праздники с друзьями», — честно говорит Кен Вонг, арт-директор проекта. Помимо национальных торжеств, новая игра Spicy Horse базируется на следующих ценностях: крепкое игровое сообщество, гонки, рынок и сюжет. То есть много внимания будет уделено общению между игроками, внутренним товарно-денежным отношениям и персональным сюжетным заданиям.

Сами гонки здесь будут представлены в первозданном виде — без допинга в виде разбросанных по трассе вспомогательных бонусов. Даже апгрейд автомобилей будет играть лишь декоративную функцию. *«Мы хотим, чтобы побеждали самые искусные водители, а не спекулянты, которые смогли выторговать себе дорогие детали для прокачки»*, — Американ сравнивает свою игру с **Team Fortress 2**, где на первом месте было умение обращаться с клавиатурой и мышью, а не заучивать бонусную таблицу.

Bai Jiu Racer, как и все творчество Макги, интересен в первую очередь визуально. Это гонка, буквально пропитанная культурой Китая: машины доставки, такси, сельскохозяйственный транспорт, а также «широкий ассортимент самодельных автомобилей» как будто сошли с шанхайских подмостков. Кроме того, некоторые «болиды» не сами везут игрока, а он тянет их за собой. Таким образом Spicy Horse выводят личность гонщика на первый план: это грузчики, фермеры, мойщики окон, бабушки и торговцы лапшой — Американ хочет показать каждого жителя Китая. Кроме заездов (или скорее забегов) по Пекину и Шанхаю, планируются уровни, которые познакомят нас с *«неизвестным, но не менее удивительным Китаем»*.

Разумеется, Bai Jiu Racer создан в фирменном, ярком, ироничном стиле Spicy Horse — как всегда, много гротеска и юмора. Список художественных ориентиров включает в себя работы японской аниме-студии Studio 4°C, иллюстрации Джейми Хьюлета (автора комикса Tank Girl и персонажей виртуальный группы Gorillaz), но главное — китайскую плакатную живопись.

Как и Grimm, Bai Jiu Racer работает на технологии Unreal Engine 3.

■■■

Понятно, что Макги метит в так называемые казуальные гонки (самый яркий представитель — **Mario Kart** от **Nintendo**). И здесь у него, как у талантливого арт-директора и продюсера, есть некоторые шансы на победу. Нам с вами Bai Jiu Racer интересен скорее как интерактивный рассказ о Поднебесной от лица восхищенного ею иностранца. В конце концов, если у Макги не получится с гонкой, выйдет как минимум отличный повод познакомиться с чужой культурой. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Китайский многопользовательский рейсинг для всей семьи. От самого обаятельного проходимца, нашего человека в Поднебесной — Американа Макги.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

Игорь Асанов

ЖАНР Автомобильный экшен

- **Издатель**
  GFI
- **Разработчик**
  Targem Games
- **Похожесть**
  - Серия Carmageddon
  - Sledgehammer
- **Мультиплеер**
  Без подробностей

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

ARMAGEDDON RIDERS

За последние полгода словосочетание «Большой адронный коллайдер» стало хорошо известно не только членам-корреспондентам научных институтов, но и простым обывателям. Некоторые из тех, кто прогуливал уроки физики в соседнем со школой компьютерном клубе, даже вспомнили, что из-за пуска аналогичного устройства (которое по-человечески называется «ускоритель элементарных частиц») произошла «та самая» катастрофа в первом **Half-Life**. По количеству запросов в рунете «Большой адронный коллайдер» уже опережает «Большой оперный театр», а в ближайшее время на эту тему наверняка случится несколько художественных фильмов.

Удивительно, но быстрее всех на модный тренд отреагировали российские разработчики **Targem Games**, которые прямо сейчас заканчивают игру под названием **Armageddon Riders**. С Большим адронным коллайдером в главной роли, в непременных постапокалиптических декорациях и с автомобильными гонками на руинах главной научной стройки XXI века. Armageddon Riders с легкостью можно принять за не самую оригинальную злободневную шутку, но тут нужно помнить вот что: автогонки на выживание — единственный жанр, который неплохо давался Targem в прошлом (см. **Ex Machina** и **Sledgehammer**).

Одиннадцать лет назад подобная сцена (а также оторванная рука вместо курсора) явилась причиной скандала…

…а сегодня — вот, пожалуйста.

Будущая игра делит со Sledgehammer технологию, но кардинально отличается от неповоротливого предшественника. Прежде всего — масштабом. Хотя реальный коллайдер по размеру близок к кольцевой линии столичного метро, гонять по его гладким туннелям было бы явно скучно. Поэтому действие разумно переместили на поверхность, в руины неназванного наукограда. Который — внимание! — охвачен эпидемией зомби, вызванной чуть ли не излучением темной материи. Зловещие мертвецы тут придуманы лишь для того, чтобы мы могли свободно шинковать их металлическими лезвиями своих машин, взрывать ракетами или давить колесами.

Для тех, кто не учит новейшую историю компьютерных игр, поясняем: Targem в деталях повторяют концепцию великого **Carmageddon**, где после вмешательства цензоров вместо людей тоже бродили зомби. Поэтому и темп у игры по сравнению с медлительными предшественниками вырастет в разы: машины большей частью легковесные и к тому же оснащены внушительными авиационными турбинами. Как и в Carmageddon, здесь можно свободно ездить по городу, вступая по желанию в те или иные соревнования. Список классический: гонки с повышенным травматизмом, битвы на арене, сбор артефактов или кровавая забава «кто передавит больше всех зомби за отведенное время».

Обещают, что после зачистки города от мертвецов наша машина будет выглядеть почти так же, как герой кинофильма «Живая мертвечина» (там с толпой зомби, напомним, расправлялись при помощи садовой газонокосилки). Придумана также нехитрая система апгрейдов, благодаря которой к автомобилю можно, среди прочего, прицепить огнемет.

Targem Games много и с видимым удовольствием говорят о модели повреждений, так что мы можем рассчитывать на разрушаемость уровня **FlatOut**. На скриншотах Armageddon Riders пока выглядит как раз на уровне первой (датированной 2004 годом) части этого финского автопорно. Бедность технологии авторы планируют замаскировать спецэффектами — в Sledgehammer это более-менее получилось.

■ ■ ■

За последние несколько лет Targem вообще резко сменили тон. От серьезной (так, по крайней мере, казалось авторам) драмы Ex Machina не осталось и следа. Сегодняшние Targem — это ГМО-трэш «**Симбионт**», история про дальнобойщиков Sledgehammer, компьютерная игра «**Раскраски**» и вот, езда по зомби. То есть шансы увидеть российский Carmageddon драматически увеличиваются. Без коров и старушек, зато с толпами зомби и адронным коллайдером. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Русский народный Carmageddon про Большой адронный коллайдер. От авторов Sledgehammer.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Илья Янович

ЖАНР Градостроительная стратегия

- **Издатель**
  Kalypso Media
- **Разработчик**
  Haemimont Games
- **Похожесть**
  - Imperium Romanum
  - Серия Caesar
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Сайт игры**
  Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Март 2009 года

GRAND AGES
ROME

В специфическом поджанре «градостроительный симулятор про Древний Рим» пару лет назад случилась рокировка. Его главный и единственный столп, серия **Caesar**, к четвертой части окончательно увяла. А вот студия **Haemimont Games** вовремя подсуетилась со своей **Imperium Romanum** и сделала тот же самый Caesar, только в два раза красивей и разнообразней.

Из всех претендентов на звание «нового «Цезаря» Imperium Romanum единственная дослужилась до полноценного сиквела. Продолжение называется **Grand Ages: Rome**, и, судя по тому, что рассказали нам разработчики, они возлагают на него большие надежды.

Структура осталась прежней — градостроительный симулятор с редкими сражениями и большим вниманием к социальной сфере. Главное нововведение — жители теперь делятся на четыре касты: плебеев, патрициев, эквитов (всадники, привилегированное сословие Рима) и рабов. Плебеи — самая главная и самая многочисленная социальная прослойка, нужны для строительства зданий (которых теперь больше шестидесяти типов). Эквитов можно нанимать как военных, они также помогают возводить постройки быстрее плебеев. Патриции — наивысший класс жителей, занимают руководящие должности, то есть их нужно селить в производственных зданиях, чтобы те функционировали. Самая немногочисленная, но самая полезная каста — рабы, они работают за десятерых без лишних разговоров. Изначально их количество ограниченно, но рабов можно покупать в других городах или просто захватывать.

Про погодные условия и прочие тонкости тоже пока ничего не известно.

Все римляне теперь разделены на пять династий, каждая из которых имеет свои привилегии. Одной лучше всего дается научная сфера, другая быстрее добывает ресурсы и так далее.

Кампания Grand Ages состоит из сорока миссий, при этом она нелинейна. Например, когда Цезарь перейдет Рубикон, за вами останется выбор — остаться на его стороне или примкнуть к сенату. Главная цель игры — стать губернатором Рима (последняя миссия), выполняя задания различных исторических персон. География довольно богатая: в программу входит не только Италия, но и Германия, Греция, Африка и Великобритания.

Основные изменения коснулись экономики. Налоги теперь далеко не единственный способ пополнить городскую казну. Более того, в некоторых миссиях вообще можно будет обойтись без них: помимо классических способов заработать торговлей, добычей золота или войной, нашлась и более интересная альтернатива — религиозная. Строя храмы, вы тем самым поднимаете процент верующих, которые всегда готовы оставить в качестве пожертвования лишний динар. Чтобы охватить большую «аудиторию», можно строить монастыри разных типов.

Микроменеджмент тоже усложнится, но не так значительно. Например, здания в Grand Ages: Rome имеют несколько «режимов», каждый из которых требует определенного типа рабочих. То есть продукция, скажем, фермы, зависит от того, кто на ней трудится — рабы или плебеи.

Что касается военной составляющей, то мы искренне надеялись, что Haemimont откажутся от нее — в Imperium Romanum война только раздражала. Но авторы решили все-таки доработать сражения. Главными противниками по-прежнему остаются варвары (теперь им, правда, выдали боевых слонов). На этот раз юниты (ожидается по шестнадцать типов с каждой стороны) будут накапливать опыт, а значит, перестанут быть тупым пушечным мясом, как раньше.

■■■

Смена названия, кстати, произошла не просто так: запланирована целая серия тематических стратегий под общим заголовком Grand Ages. Таким способом Haemimont намерены рассказать про устройство всех великих городов прошлого. Какие именно древние мегаполисы у них в планах, разработчики, увы, не говорят, но важно другое — кто-то, наконец, серьезно взялся за градостроительный жанр. И пока Caesar отдыхает от дел своих, а про **SimCity**, кажется, можно забыть, мы с вами знаем, на кого надеяться. ■

Сегодня главной проблемой Grand Ages видится полное игнорирование ее авторами современных технологий. Как они используются жанром, см. в Anno 1404.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Imperium Romanum 2, который теперь Grand Ages: Rome и который, наконец, окончательно свергнет Caesar.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Илья Янович

KING ARTHUR

ЖАНР Стратегия

- **Издатель** Не объявлен
- **Разработчик** Neocore Games
- **Похожесть** Серия Total War
- **Мультиплеер** Интернет, Локальная сеть
- **Сайт игры** www.kingarthurthewargame.com

ДАТА ВЫХОДА 2009 год

Все, от мала до велика, прекрасно знают: переплюнуть **Empire: Total War** не получится в ближайшие годы ни у кого. Совместить макростратегию и RTS без поддержки большого богатого издателя невозможно: либо сражения выглядят как потасовка дохлых мух, либо глобальная карта ограничена возможностью передвигать фишки войск и давить на кнопку «конец хода». Неожиданно серьезная заявка на первенство поступила от венгров **Neocore** (недавно отметились компетентной, но пресной **Crusaders: Thy Kingdom Come**).

Впрочем, следует сразу оговориться: King Arthur и Empire выступают на несколько разных полях. Проект венгров похож на Total War по структуре и механике, но практически полностью лишен каких-либо исторических привязок. Это — история короля Артура, рассказанная под аккомпанемент летящих файерболов.

Мир King Arthur — мифическое средневековье: классические рыцарские романы, легенда о Камелоте и англо-саксонская мифология в целом. Авторы намешали всех возможных ведьм, волшебников и чудовищ, называют в качестве одного из источников вдохновения произведения Толкина, а на закуску — кельтские боги, которые властвовали в Британии до прихода римлян. Neocore честно предупреждают: отсебятины тоже хватает, так что как интерактивное пособие по английскому фольклору King Arthur использовать едва ли получится.

Ну какая, скажите, с этими персонажами может быть дипломатия?

Венгры называют свою игру не иначе как role-playing wargame. Суть вот в чем. Номинально вы — король Артур, но вашими армиями руководят рыцари Круглого стола. Предполагается, что захваченные по ходу дела области представляют собой без пяти минут самостоятельные королевства. Так что помимо основной сюжетной линии разворачиваются еще и несколько второстепенных: рыцари исследуют Британию, набирают опыт и изучают новые умения. Таким образом Neocore вплетают сюда полноценный RPG-элемент.

Ко всему прочему, King Arthur — это нелинейная глобальная стратегия. Несмотря на то что игровой процесс в целом «тоталворовского» толка, игра намного сильнее привязана к сюжету — обещают даже несколько концовок. В King Arthur предусмотрена специальная шкала морали, на которой отображаются все ваши поступки: можно сделать Артура христианином или язычником, порядочным монархом или деспотом и так далее. Кроме того, что все это в сумме повлияет на финал кампании, показатели шкалы также оказывают воздействие на геймплей. В зависимости от ваших решений открываются те или иные юниты, герои, умения и прочий дополнительный контент.

Глобальная карта тут тоже придумана вовсе не для галочки. Территория Британии разделена на сорок провинций: не так много, как хотелось бы, но это, с другой стороны, гарантирует небывалую плотность действа. Армии, как и заведено, сколачиваются в городах, в роли генералов выступают рыцари Круглого стола (в режиме Conquest они, кстати, будут представлены как отдельные стороны), плюс ко всему особенное внимание обещается уделить дипломатии. Не совсем, правда, понятно, какая с таким контингентом противников может быть дипломатия (см. скриншоты).

Другие, менее значительные особенности «Короля Артура» уже напрямую связаны с фэнтезийным сеттингом игры. Например, осады городов будут требовать применения магии (хотя и привычные тараны тоже в активе).

■ ■ ■

А теперь о самом интересном. King Arthur рискует стать игрой с самыми масштабными фэнтези-сражениями в истории человечества. Забудьте о **Warhammer: Mark of Chaos**. Взяв за основу модифицированный движок Crusaders, Neocore рисуют *огромные* территории (до 4 км^2 основного поля сражений плюс 64 км^2 видимого окружения) и сталкивают лоб в лоб тысячи юнитов. Отсидеться в уголке, постреливая молниями, не получится: на карте присутствуют специальные точки, которые нужно захватывать.

Разработчики поступают мудро: понимая, что в честном поединке **The Creative Assembly** раздавят их без лишних разговоров, венгры смещают акценты, рассказывают про мифологию, магию и масштабы. Но главный вопрос остается открытым: насколько игра хороша как стратегия — доподлинно не известно никому. ■

Пророческий скриншот: противостояние трудолюбивых венгров Neocore (слева) и всемирно известных англичан The Creative Assembly (справа, на лошадях).

БУДЕМ ЖДАТЬ?

История короля Артура, рассказанная по Total War-правилам и при помощи ведьм и волшебников.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Итоги конкурса

ОПАСНЫЙ МОМЕНТ

В ноябре, в конкурсе **«Опасный момент»**, мы объявили поиск самых эрудированных любителей хоккея. По условиям конкурса нужно было всего лишь посмотреть на диске **«Видеомании»** три видеофрагмента из игры **NHL 09** от **EA Sports** и дать точные названия действиям спортсменов. Множество писем пришло на наш почтовый ящик. Но мы, как настоящие хоккеисты, не побоялись трудностей и, проведя несколько дней перед компьютером, отобрали 15 финалистов конкурса.

Самыми смекалистыми, быстрыми и точными оказались: **Иван Воронин, Николай Артамонов, Алексей Кондратенко, Сергей Сурков, Максим Гурьев, Александр Добрынин, Вячеслав Курлыков, Алексей Бигдан, Камиль Шагалеев, Александр Щеголев, Рустем Галимов, Владимир Суслов, Александр Макаров, Владимир Лаврушкин** и **Александр Филиппов**.

Победителям достается замечательная коробка с PC-версией игры **NHL 09**.

Мы не остановились на выборе 15 призеров. Из их числа, путем жеребьевки, мы выбрали **трех счастливчиков**, которым помимо игры достаются прекрасные игровые наборы из **клавиатуры** и **мышки**. Вот их имена:

Алексей Бигдан, Владимир Лаврушкин и **Максим Гурьев.**

Поздравляем победителей! Желаем им удачи и спортивных успехов!

EA SPORTS NHL 09

Линар Феткулов

жанр
физическая головоломка

издатель/ разработчик
Kloonigames

похожесть
серия The Incredible Machine
Armadillo Run

мультиплеер
Отсутствует

сайт игры
www.crayonphysics.com

дата выхода
2009 год

CRAYON PHYSICS DELUXE

Мятый лист бумаги в клетку. На нем неровными мелками изображено: дерево (две коричневые линии — это ствол, извилистая зеленая дуга — листва, красные кружки — яблоки) и синее кудрявое облако. Курсор мыши — детский фломастер. Это — **Crayon Physics Deluxe**, обладатель Гран-при **Independent Games Festival 2008**, главная игра следующего года по мнению некоторых радикально настроенных сотрудников «Игромании».

Любой человек, который еще не забыл, каково это — быть ребенком и ходить в школу, при первом контакте с Crayon Physics гарантированно почувствует себя пятнадцатилетним подростком, вооруженным мелком. Вопрос о том, что именно нужно изобразить на стартовой «странице», отпал сам собой. Позабытым движением, но ровно, в один росчерк, рука вывела единственный на свете предмет, адекватный данной ситуации (пусть каждый сам вспомнит, что он когда-то нарисовал в подъезде). Предмет возник возле дерева с яблоками, совершил сальто в воздухе и строго по законам физики упал в траву.

на заборе написано

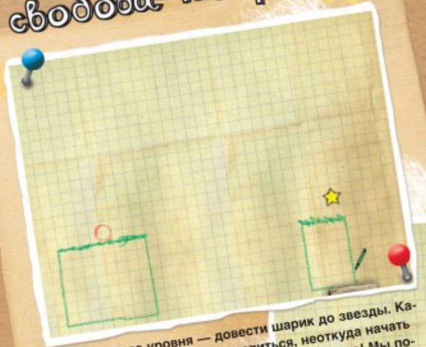
«Мой главный источник вдохновения — книга «Гарольд и фиолетовый мелок», — признается создатель игры, двадцатипятилетний финн Петри Пурхо (наш звонок застал его в Монреале, где он должен был выступать на конференции разработчиков игр). — *В ней Гарольду, пятилетнему ребенку, захотелось погулять при луне. Луны не было — он ее нарисовал. Чтобы идти — добавил дорожку; чтобы не было скучно — небольшой лес вокруг; чтобы лес кто-то охранял — дракона. Все кончилось тем, что Гарольд изобразил свою собственную спальню (откуда, собственно, и началось его путешествие) и сладко заснул».* Это — исчерпывающее описание геймплея Crayon Physics Deluxe. Здесь точно так же имеются волшебные мелки, и, подобно маленькому Гарольду, мы с их помощью сами себя развлекаем.

Если попытаться подойти к Crayon Physics с привычными жанровыми характеристиками, то получится двумерная голово-

Из этических соображений мы не приводим здесь первый рисунок, изображенный в игре сотрудниками редакции. Зато вот второй.

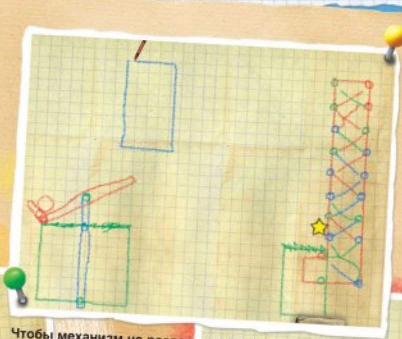
Привязать машинку к солнцу — типичное решение местной игровой ситуации.

свобода творчества



Цель каждого уровня — довести шарик до звезды. Казалось бы, тут не за что зацепиться, неоткуда начать постройку. Только не в Crayon Physics Deluxe! Мы покажем лишь три способа решения задачи. Сможете найти еще?

Один островок чуть выше другого. Самый очевидный вариант прохождения — нарисовать мост. Это не наш метод! Протянем между ними веревку, а чтобы шарику было веселее путешествовать — посадим его на машинку (декор транспортного средства — по желанию).



Чтобы механизм не развалился до начала эксплуатации, соедините все детали между собой и обязательно приподнимите конструкцию над землей — нужно место для рычага. Стена на другом острове не даст шарику улететь.

Собрать такое, на первый взгляд, громоздкое устройство — дело одной минуты. Нужно нарисовать стену, перекинуть через нее веревку (на одном конце — кабинка с нашим шариком, на другом — груз). Чтобы снизить трение, добавим два шкива.

ломка, по механике схожая с **The Incredible Machine**, **Armadillo Run** или недавней **World of Goo**. Цель игры — докатить кружок до звезды, преодолев препятствия вроде пропастей или стен.

Все меняет тот факт, что арсенал вспомогательных механизмов ограничен исключительно вашей фантазией. Мы сами рисуем *все*, что заблагорассудится. Нацарапанные мелками объекты тут же обретают физические свойства, исходя из которых определяется поведение фигуры. Круг покатится. Квадрат будет твердо стоять. Упавший с большой высоты объект сдвинет другую фигуру с места. Предметы получаются *именно те*, что мы нарисовали. Нет никакого трюка или фокуса, они не подменяются относительно похожими трапециями (см. недавний флэш-клон **Magic Pencil**).

Кроме того, в дело вступает контекст. Если в границах уже готовой фигуры нарисовать точку, игра воспримет ее как ось. На нее, соответственно, можно цеплять другие предметы, чтобы собирать механизмы: нарисуем окружность — будет колесо; добавим вытянутый прямоугольник — катапульта. Наконец, если соединить две оси одной прямой, линия потеряет жесткость и получится веревка. Crayon Physics использует особый геймплейный язык, но его несложно освоить.

в коробке с карандашами

Этот момент приходит не сразу, его нужно глубоко прочувствовать. В голове постепенно укладывается, что можно вот так запросто нарисовать *все что угодно*. А потом безграничная, опьяняющая свобода захлестывает игрока. От возможностей, которые дает Crayon Physics Deluxe, голова идет кругом.

Охватывает какой-то дикий восторг, неудержимое желание экспериментировать. Сама игра все еще боится отпустить вас, вежливо объясняет свои правила: вот нарисованная пунктиром линия, пожалуйста, обведите ее, получится мостик... К черту мостик! Я нарисую стену, воткну в нее ось, приколю к этой оси здоровенную клюшку и ей ударю по шарику так, что он перелетит через пропасть! Или поймаю его в клетку, положу на катапульту и метну точно в цель! Или устрою веревочную передачу с двумя катушками, сброшу в пропасть груз — он перетянет шарик! Или натяну под ним веревку, а потом уберу противовес, чтобы выстрелить, как из рогатки! Или...

По большому счету, игрок здесь сам создает себе геймплей. Да, тут около семидесяти этапов с различными загадками, но самый знаковый среди них — практически пустой уровень. В нем есть платформа, на которой лежит шарик, а где-то в воздухе висит звезда. И все. Хотите, нарисуйте длинный извилистый туннель, толкните «яблоко» и решите задачу в один ход. А можно уронить сверху здоровенную глыбу, а потом, пока шарик летит в пропасть, попытаться успеть нарисовать под ним пол. Здесь вы сами задаете ритм игры. Вы и геймдизайнер, и дизайнер уровней, и арт-директор.

Эта особенность — главное достоинство Crayon Physics Deluxe и ее же главная беда. Она наивно верит в сознательность игрока. А отнюдь не все готовы искать красивые решения. Кто-то просто загромоздит экран тоннами огромных коробок — вдруг что-нибудь получится!

У Crayon Physics Deluxe идеальный, совершенный внешний вид. Линии выглядят абсолютно естественно. Неприспособленность мышки для аккуратного рисования замечательно вписывается в стиль игры — получаются по-детски неряшливые, простые, очень трогательные картинки. Crayon Physics Deluxe — вершина эволюции строительных пазлов. В The Incredible Machine инструментарий в виде различных механизмов был задан заранее, в Armadillo Run мы собирали предметы из «спиц» и «платформ» — и вот, наконец, от начала и до конца рисуем их сами.

☆ ☆ ☆

В завершение нашего разговора мы поинтересовались, чем Петри собирается заняться после Crayon Physics Deluxe. «*После? После я навсегда оставлю разработку игр* (на другом конце света корреспондент «Игромании» упал со стула). *Шутка. Я влюбился в компьютерные игры, когда в восемь лет прошел **Super Mario Bros**. Уже тогда я понял, чем хочу заниматься всю жизнь. Моей первой работой был текстовый квест, правда, с небольшим багом — его можно было пройти, просто нажимая Enter. Надеюсь, теперь мои игры стали лучше. Создавать их — мое призвание. Это требует больших усилий, занимает много времени. Но оно того стоит!*» Ну что тут скажешь. Святой человек.

☆

будем ждать?

Трогательный, вдохновляющий, революционный инди-шедевр про рисование мелками в тетради.

процент готовности 90%

Manhunt 2

АЛЕКСАНДР ЧЕПЕЛЕВ

ЖАНР: СИМУЛЯТОР САДИСТА
ИЗДАТЕЛЬ ROCKSTAR GAMES
РАЗРАБОТЧИК ROCKSTAR LONDON
ПОХОЖЕСТЬ MANHUNT
МУЛЬТИПЛЕЕР ОТСУТСТВУЕТ
САЙТ ИГРЫ WWW.MANHUNT2.COM
ДАТА ВЫХОДА ФЕВРАЛЬ 2009 ГОДА

Игра **Manhunt 2** наверняка должна войти во все учебники по маркетингу: вокруг не самого выдающегося проекта Rockstar Games случилось беспрецедентное количество скандалов. Сегодня, благодаря торжеству медиапроцесса над здравым смыслом, очень сложно понять, планировалось ли все это с самого начала или англичане действительно думали, что подобная игра сойдет им с рук.

Фитиль подожгла британская комиссия **BBFC** (British Board of Film Classification), сотрудники которой отказались выдать Manhunt 2 рейтинг, что фактически означало запрет на выпуск игры в Англии. Стоило Rockstar заикнуться, что они тут заняты узкоспециальным интерактивным искусством, как цензорские комиссии сорвались с цепи. Американская ESRB выставила сиквелу порнорейтинг Adult Only (от 21 года), после чего его не взяла в продажу ни одна крупная торговая сеть. Кроме того, Sony, Nintendo и Microsoft не пускают AO-игры на свои консоли.

В результате случился настоящий медиавзрыв: «*Заворачивают готовую игру от Rockstar!*». Именно в эту минуту Manhunt 2 стал звездой. О нем писали в блогах все причастные к игровой индустрии лица, поборники нравственности праздновали победу, сотрудники американского Национального института по проблемам семьи и медиа говорили что-то про божий суд, глава Британской палаты общин присвоил рейтинг Adult Only самой индустрии видеоигр. По поводу Manhunt 2 выступил даже патриарх хамства и неполиткорректности, автор серии **Postal** Винс Дези. Опальный сиквел превратился в контркультурную звезду.

Игра, разумеется, вышла. Для затравки сотрудник Rockstar Games слил многострадальную бету в пиринговые сети, а чуть позже она вышла на всех запланированных платформах, искалеченная цензурой, но не побежденная. Год спустя Manhunt 2 выходит на PC.

Мясные крошки

За всем этим шумом все как-то подзабыли, что, собственно, из себя представляет серия **Manhunt** (первая часть с полугодовым запозданием также выходила на PC). С культурной точки зрения, Manhunt — это антигуманное, садистское, макабрическое действо, стилизованное под снафф-кино (то есть под якобы реальную видеозапись убийства). С геймплейной — это стелс-экшен про то, как один отморозок обстоятельно режет других отморозков. Первая часть — триумф бесчеловечности в компьютерных играх. Там под неусыпным оком видеокамер приговоренный к смерти Джеймс Кэш прятался в густой тени трущоб и в красках демонстрировал, что можно сделать с человеком при помощи куска стекла и, скажем, полиэтиленового пакета.

Кэш не просто убивал, он работал на камеру. Врага можно было «казнить» тремя способами: быстро, медленно и жестоко. Для этого Rockstar придумали примитивную, но действенную стелс-систему: вооружившись чем-то вроде ножа, молотка или зубила, мы на корточках подкрадывались к жертве и зажимали специальную кнопку. Если отпустить ее сразу, герой ограничивался парой быстрых эффективных ударов, после чего крутил жертве шею. А вот что происходило, если получалось выждать всего несколько секунд: Кэш наносил какое-то сумасшедшее количество колюще-режущих ран, вскрывал глотки, вбивал в голову зубило. Если вашего терпения хватало, чтобы высидеть с зажатой кнопкой секунд пять-семь, тут и вовсе начиналась экранизация брошюры «10 удивительных вещей, которые вы можете сделать с куском стекла». Кэш стервятником кидался на врагов, рвал живот, отпиливал голову, выкалывал глаза. Этот парад садизма затевался не просто так — в финале каждого уровня действия главгероя оценивались по пятизвездочной шкале.

На заднем плане — совесть ESRB, позволившая Manhunt 2 увидеть свет.

В 2009 году PS2-порт может сойти разве что за вызывающий контркультурный шаг.

ПОРТИРУЙТЕ ЭТО НЕМЕДЛЕННО!

Rockstar Games потихоньку переносит все свое портфолио на PC. Мы отобрали три игры, которые хотелось бы видеть на компьютере больше, чем Manhunt 2.

THE WARRIORS (2005)

Бойцовский экшен, основанный на одноименном кинофильме 1979 года выпуска. Настоящая бунтарская драма: Дэвид Боуи на саундтреке, «забитые» граффити стены метро и протест в каждом кадре. Геймплей соответствующий: ночные битвы разукрашенных подростков, бойцовские комбо, походы «стенка на стенку» и возможность разбить о чужую голову любой подвернувшийся предмет.

RED DEAD REVOLVER (2004)

Интерактивный спагетти-вестерн, снимающий шляпу перед всем жанром, и Серджио Леоне лично. Яростная стрельба из револьверов, битвы на цепях, дуэли в рапиде, покер в салунах. Все, кто любит вестерны, просто обязаны увидеть эту игру. Или дождаться второй части, которая выйдет не раньше 2009 года.

TABLE TENNIS (2006)

Дебют технологии RAGE, на которой создана GTA 4. Rockstar Games Presents Table Tennis — самый кинематографичный спортивный симулятор в мире: с рапидом, гениальными моделями спортсменов и феноменальным, беспрецедентным накалом страстей. Это спортивная игра для тех, кто не любит спортивные игры. Год назад была дико популярна на наших редакционных собраниях.

Возвращение садиста

Вторая часть не имеет ровно никакого отношения к похождениям приговоренного к смертной казни Джеймса Кэша и его лоботомированных друзей. Rockstar опрометчиво решили «дать драмы»: история стала еще мрачнее, а геймплей — суровее. Manhunt 2 — не просто увлекательное упражнение в садизме, это рассказ об (извините) экзистенциальных муках психа, растерзавшего (или все-таки нет?) свою семью. Главный герой — бывший ученый проекта «Пикмэн», тридцатилетний Дэниел Лэмб — сошел с ума, перебил кучу людей и был помещен в психиатрическую клинику «Диксмор» на шесть лет. Однажды в лечебнице очень удачно вырубается свет, что Лэмб и его сокамерник, некто Лео Каспер, рассматривают как приглашение поиграть с персоналом «Диксмора» в прятки. Идти Дэниелу некуда — амнезия. Сюжет кувыркается самым предсказуемым образом: мы узнаем бессовестную правду про самого Лэмба, про то, что «Пикмэн» был дьявольским проектом не менее дьявольских людей.

Суть геймплея осталась прежней: герой бегает по трущобам и больничным коридорам, ползает по вентиляционным шахтам, прячется в темных подворотнях и выжидает момента, когда враг повернется к нему спиной. Важно успеть в нужный момент наброситься и совершить убийство (вариантов по-прежнему три: быстро, медленно и очень медленно). Привлечь к себе внимание можно, например, задев стул или разбив об асфальт бутылку, — к Лэмбу тут же сбегутся все в округе. Регулируя уровень возбуждения врагов, получается не только эффектно с ними расправляться, но и доводить несчастных до нервного срыва.

У Manhunt 2 есть вполне легальный киноаналог: фильм «Хостел» бывшего труженика студии «Трома» Элай Рота.

Уровень жестокости — причина всех проблем с цензурой — вырос в разы. Среди прочих экзекуций можно, например, отковырять врагу голову лопатой. Или совершить «особую» казнь — места, где это можно сделать, помечены на карте выразительным черепом. Вариантов масса (уберите от журнала детей): затолкнуть толстяка в «железную деву» и захлопнуть крышку, зацепить крюком за кожу и поднять наверх, столкнуть в котел с кипятком и так далее.

Но вот с точки зрения геймплея сиквел явно уступает оригиналу. В первую очередь из-за частых перестрелок, к которым механика Manhunt приспособлена слабо. Мы прячемся за мусорными баками, осторожно сносим головы туповатым бродягам, считаем патроны — в такие моменты игра превращается в неудачный экшен с укрытиями вроде **kill.switch**.

■■■

Удивительно вот что: главное отличие второй части от первой — драматическое падение уровня карнавального безумия. Оригинальный Manhunt щеголял фантасмагорическими сценами вроде «раскрашенный толстяк смотрит порно и мастурбирует» или «главный герой отпиливает копыта визжащему свину с бензопилой».

В Manhunt 2 авторы зачем-то нагоняют саспенс, сгущают атмосферу, демонстрируют игроку выпотрошенные трупы, цитируют «**Заводной апельсин**» Стэнли Кубрика, но в этой игре гораздо уместней смотрится охота на толстого садиста в костюме пасхального зайца, а не душевные муки главного героя.

При этом Manhunt 2 покромсала ржавыми ножницами цензура: сцены казней транслируются через специальный фильтр (из-за которого ничего, по большому счету, не видно), вырезаны некоторые уровни, уничтожен рейтинг убийств (что аннулирует практическую ценность экзекуций — убивать теперь нужно не для набора очков, а ради развлечения).

Зачем Rockstar удумали выпускать сиквел сегодня — честно говоря, непонятно. Никакой информации о том, как будет выглядеть PC-версия, нет, но мы не сомневаемся, что патч, удаляющий злосчастный фильтр, случится через день после релиза. В 2009 году Manhunt 2 будет интересна разве что социологам и коллекционерам всевозможных патологий. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Год спустя самый скандальный и садистский стелс-экшен планеты зачем-то выходит на PC

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

Жанр Экшен

- **Издатель** D3Publisher
- **Разработчик** Vicious Cycle Software
- **Похожесть**
  - Серия Gears of War
  - The Bard's Tale
- **Мультиплеер** Без подробностей
- **Сайт игры** www.eatleadvideogame.com

ДАТА ВЫХОДА

Начало 2009 года (консоли)
Не определена (PC)

Линар Феткулов

Первое десятилетие XXI века, похоже, навсегда останется в истории компьютерных игр как эпоха возрождения великих серий: **Street Fighter**, **Carrier Command**, **Bionic Commando** — это так, первое, что приходит в голову. Неудивительно, что очередь, наконец, дошла и до еще одного прославленного героя, Мэтта Хазарда. Игроки старой закалки наверняка помнят **The Adventures of Matt in Hazard Land** 1983 года выпуска. Потом были многочисленные продолжения, первый выход в «честное» 2,5D в 1992-м, ну а после, как это часто бывает, издатели попытались сыграть на популярности бренда, выпустив несколько казуалок. Апогеем наглой эксплуатации Мэтта стал выход консольного **Haz-Matt Carts**, бездарного клона **Mario Kart**. После 2002-го герой пропал с радаров. Как мы думали, навсегда. Но неожиданно **D3Publisher** заявила о стремительном возвращении — **Eat Lead: The Return of Matt Hazard**.

Герой детства

На этом месте очень хочется поинтересоваться, сколько наших читателей сейчас пожалели о том, что в свое время пропустили шедевр, сколько до сих пор морщат лоб и чешут затылок, а сколько воскликнули: *«Ну наконец-то!»* Дело в том, что никакого Мэтта Хазарда не существовало. А вот Eat Lead: The Return of Matt Hazard действительно готовится к выходу. D3Publisher закатила, пожалуй, самую смешную постмодернистскую рекламную кампанию этого года. Они распустили по Сети слухи о «возвращении», оформили официальный сайт в восьмибитном ретро-стиле и даже создали фальшивый фан-сайт ***www.doyouremembermatthazard.com***, где подробно изложена хронология игр о Мэтте.

«Доля юмора присутствует во всех современных играх, но от начала и до конца сделать комедию мало кто осмелился, — говорит автор сценария Дэвид Эллис, — *тем не менее мы обратились к этому жанру, с которым традиционно работает кино и телевидение»*. Eat Lead: The Return of Matt Hazard — пародия на все сразу: на индустрию и ее устройство, на экшен, самый популярный ее жанр, и на нас с вами, преданных игроков. Но прежде всего — это пародия на экшен-героев.

Подобно Арнольду Шварценеггеру в фильме «**Последний герой боевика**» (он же «Последний киногерой»), в «жизни» Мэтт Хазард не похож на своего персонажа. Как и все прочие участники соответствующей вселенной, в свободное от работы время он живет на сервере, где мог бы гулять по улицам и ходить в рестораны. Вместо этого Мэтт лежит на диване и угрюмо смотрит телевизор. Все потому, что после нескольких провальных игр карьера некогда великого героя находится явно не в лучшей форме.

Именно в этот тяжелый период Мэтта приглашают исполнить главную роль в первом nextgen-шутере от компании **Marathon Software**. Как и все побитые жизнью звезды, Мэтт хватается за свой второй шанс и подписывает контракт. Проблема в том, что вся игра — ловушка, подстроенная, чтобы погубить Хазарда. Владелец Marathon Software в детстве проходил до конца все игры, но экшены о Мэтте ему никак не давались. Еще ребенком он возненавидел героя и поклялся отомстить ему изощренным способом — заманить в игру, собранную из самых сложных уровней предыдущих проектов Мэтта. И там, разумеется, убить.

Последний герой экшена

Eat Lead: The Return of Matt Hazard содержит полный набор узнаваемых героев (как положительных, так и отрицательных). Друзья Мэтта: представитель итальянского рабочего класса капитан Карпентер — в кепке и с пышными усами (для тех, кто не понял намека, — в синем комби-

На месте, где сейчас стоят зомби, только что лежал труп. Вот так здесь оживают мертвецы.

Вместо зубов Мэтт выбивает врагам байты.

Тропа славы

The Adventures of Matt in Hazard Land (1983)

Первая часть саги, восьмибитный side-scroll shooter. Эту зубодробительную двумерную аркаду критики признали «игрой с самым необоснованным кровопролитием на свете».

Conflict of the Deities (1990)

Шестнадцатибитное продолжение — с похорошевшей графикой. Мэтт отправляется в Древнюю Грецию. Игра знаменита самым обсуждаемым боссом в мире — головоногим чудовищем Тремма.

Matt Hazard 3D (1992)

Долгожданный трехмерный шутер о Мэтте. В нем герой зачищал немецкую лабораторию в городке Wafferthinn, где тайно выводили клонированных фашистских солдат.

незоне), а также футуристический повар Мастер Шеф. Среди врагов особенно хорош генерал Нейтронов, который пропагандирует в играх Советский Союз.

Рядовые противники обыгрывают различные клише — геймплейно и визуально. Пока известны только два вида стереотипных врагов: зомби и космические десантники. Ожившие мертвецы нечувствительны к выстрелам в корпус, зато, получив пулю в голову, погибают мгновенно. «Спейсмарины», напротив, крепкие ребята из будущего — чтобы победить их, нужно соответствующее футуристическое оружие.

Враги (видимо, загружаемые в игру владельцем компании) перекраивают локации под себя. То есть, пока мы воюем с зомби, действие происходит на скотобойне, но как только появляются ковбои — пространство изгибается, уровень обдает «цифровым дождем», реальность трещит и искрит байтами, и в следующую минуту Хазард обнаруживает себя в салуне.

Главный источник юмора — сам Мэтт. Полностью осознавая, что он находится в компьютерной игре, герой комментирует буквально каждое свое действие. Он ехидничает над тьюториалом (в конце концов, Мэтт участвовал более чем в двадцати играх), делает выговор разработчикам за то, что те забыли добавить необходимую возможность прыгать (присоединяемся!), начинает было осыпать врагов матом («*Yippee-ki-yay, motherf...*»), но запинается, вспомнив про возрастное ограничение.

Трансформация горшка

Eat Lead: The Return of Matt Hazard устроена как классический современный шутер от третьего лица, основанный на перестрелках из-за укрытий. С несколькими уникальными особенностями. Во-первых, разработчики добавили возможность быстро переходить от одного укрытия к другому. Требуется только навести прицел на нужное место, нажать кнопку — и Мэтт быстро переместится туда, куда нужно.

Во-вторых, упомянутая уже трансформация этапов сделана не просто для красоты. «*Враги вырывают куски своей среды обитания и приносят их вместе с собой. Могильные камни, деревянные, пардон, сортиры и так далее — привязанные к сеттингу тематические предметы могут использоваться в качестве укрытий, как игроком, так и его противниками. Свободно меняя их, мы переворачиваем с ног на голову геймплей*», — объясняет Дэвид.

Кроме того, поскольку дело происходит в игре, разработчики не стесняются исчезающих трупов и, что гораздо важнее, исчезающих укрытий. Так, ящик, за которым сидит враг, можно расстрелять из револьвера — и он просто испарится. Избавив себя (и движок) от необходимости просчитывать реалистичную физику, Vicious Cycle Software могут радикально менять правила боя прямо на ходу.

Как и в любом современном шутере от третьего лица, в игре будет возможность ударить врага прикладом. Тут, наконец, дает о себе знать хотя бы одна геймплейная шутка. Подобрав усилитель урона, можно будет как следует приложить противника — так, что он улетит в противоположный конец помещения. Аналогично, улучшенный апперкот подбросит несчастного до потолка.

■■■

Но вот что удивительно. Когда мы попросили авторов назвать «Коммандо», «Хищника» и «Терминатора» от компьютерных игр, Дэвид неожиданно сделал серьезное лицо: «*Halo, Half-Life, Gears of War — они у всех на слуху. Но наш проект шире, чем пародия на один жанр или одно произведение. Мы высмеиваем всю индустрию в целом*». Замечательная идея, за годы своего существования игры накопили огромное количество клише, по которым давно пора ударить сатирой. Но тут не обойтись без прямого указывания пальцем. Нужны доктор Фримен, Маркус Феникс, нужно фирменное «кольцо» Halo. У Vicious Cycle Software пока только клоуны-ковбои и зомби.

Проблема понятна — в нашу эпоху тотального копирайта для того, чтобы поместить в свою игру бородатого ученого в очках и с лямбдой на груди, нужно потратить несколько человеческих жизней за переговорами и подписанием бумаг. И вот тут авторам как раз может помочь PC (дата выхода для нашей платформы традиционно не определена). Потому что при правильном подходе тысячи энтузиастов за один день заселят Eat Lead мастер чифами и гордонами фрименами — им только дай возможность. И хорошую игру. ■

Имейте в виду: туалет в любой момент может превратиться из женского в мужской!

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Пародия на экшены и всю индустрию игр. В главной роли — легендарный, вернувшийся из небытия и никогда на самом деле не существовавший Мэтт Хазард.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

ЖАНР Легенда о женщине

- **Издатель**: 1С
- **Разработчик**: Katauri Interactive
- **Похожесть**:
  - King's Bounty (1990)
  - King's Bounty: Легенда о рыцаре
  - Серия Heroes of Might and Magic
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Сайт игры**: www.kingsbounty.ru/princess

ДАТА ВЫХОДА
Март 2009 года

Георгий Курган

Практически все игры из России и ближнего зарубежья поступают к нам в состоянии, которое идеально описывает бородатый советский анекдот про самолет, в чьей инструкции значилось: *«Паровоз после сборки обработать напильником»*. Даже если в основе отечественных проектов лежат интересные идеи, а за реализацию отвечают талантливые люди — скорее всего, окажется, что половина заявленных возможностей не работают как надо (или не работают вообще), баланс в руинах, скрипты видны невооруженным глазом, а половина полигонов растеряна по пути.

Исключения случаются не чаще раза в год. В 2008-м таким исключением стала «**King's Bounty: Легенда о рыцаре**», ремейк одноименной RPG восемнадцатилетней (!) давности. Без King's Bounty, скорее всего, не случилось бы еще одной классической PC-серии — **Heroes of Might and Magic**. Оригинал имел к стратегиям довольно опосредованное отношение: это была самая настоящая RPG, в которой герой скакал между городами, выполнял квесты, собирал армию и вел ее на врага.

В России, которая с некоторых пор значится главным экспортером ностальгического геймплея (см. также «**Искусство войны**» и грядущий **Majesty 2** от **1С: Ino-Co**), есть всего один человек, способный идеально, без погрешностей процитировать классику. Его зовут Дмитрий Гусаров, он — худрук и завхоз **Katauri Interactive**, одной из лучших отечественных студий. Гусаров обладает уникальным и важнейшим талантом: он видит, как игра функционирует внутри, он понимает протекающие в ней процессы и он знает, как сделать, чтобы все это заработало в новых, трехмерных декорациях. «Легенда о рыцаре» — это сбалансированная, выверенная до последнего сундука с золотом игра, по которой очень удобно составлять учебник геймдизайна. Если вы до сих пор не играли в King's Bounty — срочно бросайте читать эту статью и немедленно, сию же минуту бегите за ней. А если вы (как и мы) исходили ее вдоль и поперек, то у нас есть прекрасная новость — близится продолжение.

Легенда с продолжением

«**King's Bounty: Принцесса в доспехах**» — это нечто среднее между аддоном и сиквелом. С одной стороны, у нас будет совершенно новый игровой мир и сюжетная линия, с другой — нового контента и веских изменений в геймплее не то чтобы очень много, а скриншоты можно легко перепутать с «Легендой о рыцаре». Но одно отличие бросается в глаза сразу: вместо гордого воителя с квадратной челюстью и в полном боевом доспехе главным героем стала кокетливо улыбающаяся девушка в обязательном бронелифчике и бронеюбке. Знакомьтесь, это Амели — та самая принцесса, которая в оригинальной игре проходила десятилетним ребенком, а теперь выросла и жаждет приключений.

После релиза оригинальной King's Bounty разработчики с удивлением обнаружили, что за «Легендой о рыцаре» упоенно коротают обеденные перерывы и рабочие будни не только мужчины, но и девушки (кстати, Дмит-

Помимо всего прочего дракончик, похоже, умеет развлекать нас фейерверками...

...или пикировать на врагов, трассируя фиолетовым цветом.

Кто здесь босс

В оригинальной игре было три босса. Теперь их пять, и все — новые. Двое из них были анонсированы еще в ноябре, а про третьего мы выпытали эксклюзивные подробности у Дмитрия Гусарова.

Бурильщик

Аппарат, созданный гномами для бурения и захваченный зловредными гремлинами для использования в недокументированных целях. Умеет сверлить противника двухметровым буром, стрелять из пулемета, а при необходимости выпускает помощников — боевых дроидов.

Гремлион

Злой маг, который постиг магию гремлинов. Взамен могуществу лишился всех человеческих качеств, включая внешность. Его магия поражает все цели на поле боя, он может ставить башни гремлинов на арену, а приблизившихся к нему врагов — бить своими громадными ручищами.

Дерсу-Кумата

Бог племени орков. Большая Жаба — неагрессивное животное, любит есть больших бабочек, фей и дриад. Умеет прыгать через арену, а также вызывать болототрясение и змей.

рий удивляется подобной ситуации не впервые — с «**Космическими рейнджерами**» была примерно та же история). Вероятно, в угоду новой аудитории, Katauri добавляют сюда (только, пожалуйста, спокойно)… ушастого ручного дракончика, наделенного огневой мощью танковой дивизии. Он приходит на замену Шкатулке Ярости и сидящим в ней духам. Решение, мягко говоря, неоднозначное: вместо четырех персонажей, с которыми можно было вести беседы самого разного содержания, нам предлагается иметь дело с персонажем, который как будто сошел с рекламы «мобильного контента».

Сомнения частично развеялись, когда мы увидели дракона в действии. Наблюдать за ним оказалось чуть ли не интересней, чем за работой шкатулки, — в отличие от духов ваш компаньон присутствует на поле боя постоянно (его коллег, напоминаем, надо было призывать). Дракон не просто сидит на месте, он активно ведет насыщенную социальную жизнь: ловит бабочек, корчит в монитор рожи, с интересом наблюдает за боями, болеет за «наших». То есть большую часть времени мы будем смотреть на него и, предположительно, умиляться.

Те, кого трогательные драконьи ужимки не интересуют, будут рады узнать, что рептилия также наделена полезными практическими свойствами. Например, может искать на поле боя сокровища. Или приносить откуда-то громадное яйцо, из которого на следующий ход вылупится отряд существ-союзников. Наконец, дракон может просто кусаться и бодаться, причем больнее остальных. Разумеется, ручное чудовище растет в уровнях вместе с нами.

Крылатый конь позволит облетать все опасные места стороной. Монстрам (например, гоблину справа) останется лишь задумчиво ковыряться в ушах.

Версия для мужчин

Другое полезное нововведение — система наград, вроде той, что есть сегодня у Xbox 360 (Achievements) и PlayStation 3 (Trophies). Выполняя определенные условия (например, «убить сто тысяч гоблинов» или «накопить миллион золотых»), мы получаем медали. Регалии тут придуманы не только для повышения самооценки, они оказывают влияние на геймплей: например, повышают характеристики героя.

Также появится возможность приделать своему коню крылья, благодаря чему он будет перемещаться по воздуху в пределах локации. Таким образом, ситуации, когда вы не могли добраться до какого-то особенно ценного сокровища или обойти чересчур сильного противника, останутся в прошлом.

Ну и самое удивительное. Katauri Interactive планируют специальный режим для… стереоочков (одна линза красного цвета, другая — синего). Благодаря им отдельные предметы будут выглядеть как объемные голограммы. Мы с трудом представляем себе взрослого мужчину, который радостно надевает очки перед сеансом игры в серьезную RPG, но читающие нас девушки наверняка должны быть в восторге.

■ ■ ■

Может показаться, что с «Принцессой в доспехах» Гусаров пытается сыграть не на своем поле: милые дракончики, реверансы в сторону женской (с которой рифмуется страшное слово «казуальной») аудитории, поддержка стереоочков…

Но для нас с вами у Katauri заготовлен небольшой, зато внушительный список: пять новых боссов, свежие навыки главгероя (в данном случае — героини), новая раса (ящеры), окончательно закрепленный баланс. С таким набором нам не страшны ни дракончик, ни голография. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Унисекс-версия King's Bounty: девушка в качестве главного героя, «миленький дракончик» вместо духов ярости и поддержка стереоочков. В качестве компенсации для мужчин: пять свежих боссов и новая раса.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

colin mcrae DiRT 2

Игорь Асанов

Какие только гонки не выходят сегодня — экстремальные, кольцевые, уличные, лицензированные, внедорожные. Но симуляторов ралли среди них становится все меньше и меньше. Одиноко ездить от точки до точки по узким тропинкам сейчас не актуально — к такому геймплею сложно приделать интересный мультиплеер. А любая гонка без мультиплеера в XXI веке — моветон. Но даже в начале 2000-х, когда ралли находились на острие прогресса, существовало несколько конкурирующих серий и не было **Xbox Live**, самой «звездной» и популярной всегда была **Colin McRae Rally**. Похожее доминирование (только теперь уже безраздельное), скорее всего, повторится и в 2009-м — **Codemasters** не собираются забрасывать серию, на которой когда-то сделали себе имя. Сами разработчики считают, что выпуск новой игры будет лучшей с их стороны данью уважения «летучему шотландцу», погибшему в авиакатастрофе осенью 2007-го.

Америка против остального мира

Но пожелать удачи **Colin McRae DiRT 2** стоит не только из-за благородного посыла. На тот же 2009 год у Codemasters запланирована еще одна (и гораздо более важная) автогонка — собственный симулятор «Формулы-1». Размышлений на тему «справятся или нет» добавляет тот факт, что DiRT 2 и грядущая игра по F1 будут, очевидно, разнесены по разным сторонам жанра. «Формула-1», как обещается, будет серьезным гоночным симулятором, тогда как DiRT 2 поддержит беззаботный тон прошлой части. Основные точки приложения: режим карьеры, несложное управление и максимум лоска. Если это слово, конечно, вообще можно применить к внедорожным гонкам.

Как стало ясно из нашего короткого интервью с продюсером игры, бездорожье в этот раз будет в основном заокеанское. Расширение географии началось еще в первой DiRT, но теперь это решение обосновано биографией самого Колина Макрея. Покинув мировой раллийный чемпионат, шотландец в последние годы жизни пробовал себя в куче различных дисциплин — от кольцевых «24 часов Ле-мана» за рулем Ferrari 550 до пустынного марафона «Дакар» и заокеанских X-Games. Первого в игре, разумеется, не будет

Пожалуйста, не задерживайте дыхание. Это не настоящие скриншоты. Но Codemasters говорят, что так все и будет.

Современные реалии: из серьезного ралли-симулятора к седьмой игре Colin McRae Rally превратилась в поскакушки на трамплинах.

ГРУДЬ В КРЕСТАХ ИЛИ ГОЛОВА В КУСТАХ

Серии Colin McRae совсем недавно исполнилось десять лет, за которые Codemasters успели выпустить всего шесть игр. Какие-то из них были прорывными, какие-то эволюционными, но все без исключения — хорошими.

Colin McRae Rally (1998)

В создании самой первой игры принимал участие сам Колин Макрей, она единственная во всей серии имела официальную лицензию WRC. Соответственно, начинать сезон приходилось в зимнем Монте-Карло, а заканчивать — в дождливой Англии. Начиная с Colin McRae Rally англичане Codemasters стали издателем автосимуляторов номер один.

Colin McRae Rally 2.0 (2000)

Во второй части было идеально все: от названия, которое цифрой «2.0» изящно обыгрывало максимально допустимый рабочий объем двигателя раллийного автомобиля (два литра), до дизайна, графики, физики и всего на свете. В Colin McRae Rally мы играли два года — больше, чем в какую-либо гонку вообще.

Colin McRae Rally 3 (2002)

Новый движок, заточенный под консоли, выглядел безумно красиво: идеальные модели с невиданными «объемными» отражениями, почти натуральные клубы пыли, анимированные модели пилота и штурмана. Несмотря на визуальный шок, многим не понравилось поведение машин в игре, ставшее излишне «ватным» и нечувствительным. Игру признали самой слабой в серии.

Colin McRae Rally 04 (2003)

Не полноценное продолжение, а скорее работа над ошибками Colin McRae Rally 3. Возможность участвовать в чемпионате на любой машине вернули, физику сделали строже, а Колина пересадили с «Форда» на «Ситроен». В результате четвертая часть в некоторых моментах вплотную приближалась к идеалу — CMR 2.0.

Colin McRae Rally 2005 (2004)

Наметился вектор развития: идеальный баланс между аркадой и симулятором пошатнулся, Colin McRae упрощается. Раллийные болиды поворачивали с грацией трамвая и цепко держались за дорогу. Самих их, правда, стало гораздо больше — появились непривычные для серии пикапы и внедорожники, да и число трасс было рекордным.

Colin McRae DiRT (2007)

DiRT меньше всего походила на традиционный Colin McRae: программу классического ралли сильно урезали, а вместо нее появились непривычные заокеанские дисциплины — подъем на гору, скоростной кросс, гонки на больших грузовиках. Играть в это было все еще интересно, но, к сожалению, романтика старых игр улетучилась.

Движок EGO обещают научить еще лучше обрабатывать физически корректную пыль…

… и, конечно, грязь.

(для асфальтовых гонок по-прежнему есть **Race Driver GRID**), а вот в ралли-рейдах и X-Games как раз предстоит поучаствовать. Да еще и в компании самого Колина.

Что такое X-Games — большинству европейских болельщиков не известно (за исключением разве что тех, кто интересуется экстремальным спортом). Автомобильное ралли — всего лишь одна из дисциплин X-Games, наряду с маунтинбайком, мотокроссом, скейтбордингом и чуть ли не виндсерфингом. Поэтому и характер у этих соревнований соответствующий. Все ради зрелища: небольшой стадион с искусственными трамплинами и крутыми поворотами, по которому последовательно должен промчать на глазах у трибун каждый из участников. Тот, кто покажет лучшее время, выходит победителем. Смущает лишь то, что на этапах мирового раллийного чемпионата подобные коротенькие закрытые спецучастки обычно вставляют в программу под конец, для удовольствия зрителей, а в DiRT 2 обещают сделать одним из основных блюд. Но в том, что эти гонки по-своему зрелищны, можно не сомневаться — достаточно посмотреть выступление самого Макрея на X-Games 2006 года, где он перевернулся через крышу на одном из трамплинов и на искореженной машине все равно показал второй результат!

К счастью, от масштабных соревнований и длинных дистанций также решено не отказываться. Сейчас их роль возьмет на себя знаменитый африканский марафон «Дакар», в котором Колин участвовал в 2004-м и 2005-м за рулем внушительного «Ниссана-пикапа». Увидеть недельный марафон от старта до финиша едва ли удастся — моделировать тысячи километров пустыни и саванн Codemasters не будут, ограничившись несколькими спецучастками в Марокко. Зато спецучастки эти будут серьезно отличаться от всего того, что мы видели в серии раньше: они состоят из множества развилок, среди которых нужно выбирать оптимальный путь. Ждем с интересом, задел для реализации таких гонок у Codemasters уже есть — большая часть «дакаровских» машин (включая российские грузовики КамАЗ и «Ниссан» самого Макрея) была представлена еще в первом DiRT, только вот подходящих для них трасс там еще не было. Поэтому возможность глотнуть жаркого пустынного воздуха и поучаствовать в длинном внедорожном марафоне уже сейчас видится нам одним из главных геймплейных завоеваний DiRT 2.

Остальные анонсированные режимы на завоевания, если честно, не тянут и представляют из себя скорее повторение пройденного. Точно известно, что будет «Гонка чемпионов» — еще одно компактное спортивное мероприятие, собирающее лучших из лучших со всего гоночного мира. В прошлом году ее проводили на английском стадионе Уэмбли, внутри которого специально для этого проложили две параллельных асфальтовых дорожки. Вся суть мероприятия в том, что титулованные чемпионы разбиваются на пары и соревнуются друг с другом на закольцованных параллельных треках, каждый из которых имеет одинаковую длину. За два круга каждый из дуэлянтов проезжает как по внутренней, так и по внешней стороне, что уравнивает их в шансах. И так — три попытки на разных автомобилях, от «Фиата-Пунто» до кроссового багги и кольцевого «Астон-Мартина». Победитель в схватке продвигается дальше, а проигравший выбывает. Например, в прошлом году Михаэль Шумахер уступил победу шведскому чемпиону DTM Матиасу Экстрему, а в 1998-м торжествовал сам Колин Макрей, обогнавший своего брата Алистера.

Классическому ралли на фоне всего этого опять уделяется крайне мало внимания, но это вполне ожидаемо — Codemasters делают большую ставку на мультиплеер, который в прошлой части был, мягко говоря, не очень хорош. А вот что будут делать с остальными недочетами первого DiRT, пока не совсем ясно. Список стран, где проходят гонки, точно пополнит Малайзия с ее тропическими дождями и грязью. Вернется ли обязательный когда-то снежный этап в Швеции, разработчики пока не говорят, заверяют лишь, что они вовсю работают над новыми эффектами погоды.

EGO–центризм

Погодные эффекты — лишь один из трюков, которому научили движок **EGO** за прошедшие два года. Смену времени суток можно было видеть еще в Race Driver GRID, а теперь игра сможет просчитывать еще больше физических параметров (изменяемую упругость шин, более честную работу дифференциалов и подвески) и выводить на экран более детальные модели машин. Откровенно говоря, графика — последнее, за что мы волнуемся в случае с DiRT 2, у Codemasters с этим традиционно хорошо. Но в любом случае мы бы не стали ждать картинки уровня приведенных здесь скриншотов — это так называемые visual targets, то есть рендеры, на качество которых равняются авторы. Кроме машин, Codemasters прислали нам изображения передвижного дома на колесах — моторхоума, в котором проходит часть нашей гоночной карьеры. Предполагается, что с ним игрок будет путешествовать по миру, заявляться на различные внедорожные соревнования, пока не сможет позволить себе какой-нибудь личный самолет. Макроэкономикой, в отличие от GRID, здесь заниматься не придется, да и сюжета как такового не ожидается. Зато по ходу карьеры можно сводить знакомства с раллийными звездами вроде Трэвиса Пастраны (не знаете такого — не беда, но американские болельщики будут в восторге) и за счет этого улучшать свою репутацию.

■■■

Несмотря на отличные данные, родословную и перспективы, Colin McRae DiRT 2 сильно недостает свежести и неожиданности. По сути, это лишь развитие прошлой части — с теми же ориентирами, улучшенной графикой и новыми чемпионатами. То есть то, на что мы намекали в конце нашей прошлогодней рецензии. Но даже в этом случае ждать и играть стоит обязательно, ведь предсказуемость в случае с автогонками — совсем не недостаток.

БУДЕМ ЖДАТЬ?
Единственная и наверняка лучшая раллийная гонка на PC, за судьбу которой уже сейчас как-то непривычно спокойно. Нужно только дождаться.
ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

Билайн®

живи на яркой стороне

Тариф «Яблочный фреш»

Общайся полгода бесплатно*

«Билайн» создал тариф **«Яблочный фреш»**, который позволит насладиться вашим новым телефоном 3G в полной мере.

С новым тарифом **«Яблочный фреш»** вам предоставляется уникальная возможность бесплатно пользоваться услугами связи в течение полугода!
Для этого достаточно подключить к базовому тарифу **«Яблочный фреш»** пакет голосовых, SMS- и GPRS-услуг **«Фреш-100»**.

Вы также можете подключить пакеты услуг **«Фреш-200»** и **«Фреш-400»** и ежемесячно получать значительную скидку с абонентской платы.

Узнай больше

8 800 700 2009

www.beeline.ru

* Предложение действует в тарифе «Яблочный фреш» с пакетом «Фреш-100». Скидка с абонентской платы предоставляется пользователям телефона iPhone 3G, купленного в «Билайн». Порядок предоставления скидки в тарифе с пакетом «Фреш-100», размер ежемесячной скидки с абонентской платы в тарифе с пакетами «Фреш-200» и «Фреш-400», а также подробная информация о параметрах тарифа – в прайс-листе и на www.beeline.ru. Оборудование сертифицировано. Услуги лицензированы. На правах рекламы.

Алексей Моисеев

ИгромиР

ТРИ НОВЫХ ИГРЫ ИЗ РОССИИ

Хорошая новость по поводу «ИгроМира 2008» звучит так — нам, журналистам, там практически нечего было делать. Это действительно комплимент, потому что в России окончательно оформилась своя, самобытная выставка для игроков. Два года подряд мы писали о том, что у нас скоро появится отечественная **Games Convention**, и это, наконец, случилось. «ИгроМир» образца 2008 года — это мероприятие, полностью созданное для тех, кто играет в игры, а не для тех, кто о них пишет. С этой точки зрения 57-й павильон ВВЦ три дня подряд успешно исполнял свою функцию. На сегодня это единственное место в стране, где можно увидеть и поиграть в игры, о которых пишет «Игромания», до их официального релиза. **Mirror's Edge**, **Burnout: Paradise**, **Empire: Total War**, **Red Faction: Guerilla**, **GTA 4** — к этим демонстрационным стендам выстраивались очереди ничуть не меньше, чем в первый день продаж **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**.

Есть и другое, нелестное для отечественного игрозаводчика наблюдение: наши производители смотрелись на фоне западных довольно тоскливо. Остроты по поводу «**Дальнобойщиков 3**» закончились, кажется, даже у издателя. Стенд «**Анабиоза**» с неизменным полярником в заляпанной краской куртке собирается на одном и том же месте вот уже третий раз. «**Черная метка**» на наших глазах вывалилась в Windows три раза в одном и том же месте. Посетители традиционно привлекаются к стенду конкурсами самодеятельности вида *«прочитай рэп про «1С»*.

Главная позиция, по которой «ИгроМир» сегодня проседает, — отсутствие громких премьер. Крупнейшим анонсом выставки предлагается считать «**King's Bounty: Принцесса в доспехах**» (см. наш подробный рассказ неподалеку). Разумеется, трудно ожидать, что сюда привезут свои новые игры **Electronic Arts** или **Blizzard Entertainment**. Но почему молчат «Новый диск», «1С», «Бука», «Руссобит-М» — категорически непонятно. На Западе массовая игровая выставка — это единственный момент в году, когда аналитики, пресса, разработчики и игроки сходятся в одной точке. Два года назад мы лично стояли в общей очереди на лейпцигскую премьеру трейлера **Mafia 2**. Сегодня у нас, как у журнала, к сожалению, почти нет причин посещать «ИгроМир». А их все-таки очень хочется видеть.

Тем не менее. Мы отобрали три проекта, два из которых не появлялись на наших страницах вообще, а о третьем (**Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**) здесь рассказывается во второй раз. Это не лучшие игры на Земле, они не заставят вас забыть про **Left 4 Dead** или **Call of Duty: World at War**, но это — новые имена, которых сегодня так не хватает. Тем не менее. Мы отобрали три проекта, два из которых не появлялись на наших страницах вообще, а о третьем (**Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**) здесь рассказывается во второй раз. «**Война в небе — 1917**» — это вообще что-то удивительное. Красивый и бескомпромиссный авиасимулятор о Первой Мировой. Такого сегодня не делают в принципе. «**Атлантиду**» на первый взгляд можно принять за очередную хромоногую RTS родом из России. И в определенном смысле это действительно так. Но у **World Forge** есть ряд неглупых и небанальных идей, ради которых мы каждый раз смотрим их проекты с интересом. Очень хочется надеяться, что на «Атлантиду» хватит времени, терпения и денег. Это не лучшие игры на Земле, они не заставят вас забыть про **Left 4 Dead** или **Call of Duty: World at War**, но это — новые имена, которых сегодня так не хватает.

P.S. «ИгроМир» остается единственным мероприятием в стране, куда гарантированно приезжает почти вся редакция «Игромании». Антон Логвинов и Александр Кузьменко дают практически пресс-конференцию на стенде издательского дома «ТехноМир»: отвечают на вопросы читателей в диапазоне от *«когда выйдет GTA 5»* до *«какой марки у вас трусы»*. ■

Если приглядеться, то можно обнаружить на стенде «Акеллы» груду кирпичей, а рядом — надпись «Red Faction: Guerilla». Ликуйте, у игры нашелся российский издатель.

Electronic Arts выступили с беспрецедентным размахом: притащили в Москву съемочную группу BattleCast: PrimeTime и сняли там специальный российский выпуск.

1

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: 1С: INO-CO
ДАТА ВЫХОДА: МАРТ 2009 ГОДА

MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM

«Можно направлять, но не приказывать» — таков был девиз оригинальной **Majesty**. Сохранив базовые ценности классических RTS (как следует навалять монстрам и вражеским королевствам), игра лишала возможности управлять собственными подчиненными. Их мало волновали ваши планы и амбиции, интерес проявлялся исключительно к деньгам. Желаете исследовать кусочек карты или устроить рейд на логово гоблинов? Платите денежки, ваше величество, за просто так никто своей шеей рисковать не будет. Такой подход назывался Indirect control или непрямое управление.

В заглавии продолжения стратегии восьмилетней давности цифра 2 присутствует скорее для галочки. **Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim** — никакой не сиквел, а самый настоящий ремейк. **1С: Ino-Co** привезли на «ИгроМир» небольшую демоверсию о двух миссиях, по которой можно было частично судить, что же в итоге получается.

А получается та же самая Majesty, что и раньше, с поправкой на современные технологии. Хотя рассмотреть их в подробностях не так просто: даже при максимальном приближении камеры все выглядит как-то мелковато. Обещанная физика (игра делается на движке «**В тылу врага 2**») тоже пока маскируется. Максимум, что удалось увидеть, — отлетающие на полсотни метров куски зданий (причем отлетали они вне зависимости от того, долбит ли строение дубиной здоровенный огр или грызет еле заметный волк).

Но даже восемь лет спустя концепция непрямого управления все так же заставляет забыть отработанные в обычных стратегиях навыки. Отсутствие резиновой рамочки буквально творит чудеса. Под вашим королевским взором копошится не стадо безликих юнитов, готовых броситься на амбразуру по мановению руки, а уникальные герои со своими желаниями и предпочтениями, с которыми приходится считаться.

Герои нанимаются в гильдиях и после тренировки оказываются предоставлены сами себе. Они бродят по городу и его окрестностям, сражаются с монстрами (если захотят), прокачиваются, глушат пиво в баре, ищут сундуки с сокровищами, тратят деньги в кузнице на новое оружие и броню — в общем, ведут себя как обычные подданные сказочного королевства. Чтобы их заинтересовать, существует три флага: атаки, защиты и исследования. Четвертый — флаг страха — устанавливается в самых опасных местах, дабы зеленые выпускники академии случайно не попали на обед к монстрам. Все управление сводится к установке флагов в нужных местах и назначении награды. Чем она выше, тем более серьезный герой может заинтересоваться заданием. Единственный способ непосредственно помочь рыцарям в сражении — использовать доступное заклинание, отстегнув высшим силам кругленькую сумму из казны.

Всего планируется несколько десятков типов героев. Не всех их можно будет заполучить прямо в городе. Паладины и священники, например, требуют постройки храма в специальном районе карты, который еще надо найти. Несовместимость рас и вероисповеданий решили частично упразднить: одновременно нанять эльфа и гнома или священника и некроманта теперь никто не запрещает. Другое дело, что для паладина любая нечисть — как красная тряпка для быка, не важно, своя она или чужая. Партия из эльфа и гнома тоже не лучший выбор, слаженно сражаться такой дуэт не будет.

Кстати, о партиях. Это одно из немногих нововведений Majesty 2. В таверне можно вывесить объявление о наборе группы, и через некоторое время сюда подтянутся заинтересованные герои. Выбирать, кто войдет в отряд, предстоит вам. Учитывая десятки типов героев, простор для экспериментов открывается огромный.

Многое из описанного выше на «ИгроМире» не показывали, а только рассказывали: интерфейс не завершен, баланс (особенно экономический) не соблюден, отсутствовал мультиплеер (а он обязательно будет). Тем не менее у двух компьютеров с Majesty 2 было не протолкнуться. Indirect control в действии, не иначе. ■

Крохотная фигурка посередине — наш сборщик налогов. Самое беззащитное существо в королевстве.

Внешний вид героев меняется с ростом их уровня. Судя по доспехам этого салаги, даже против двух слабеньких скелетов он долго не выстоит.

Война в небе-1917

ЖАНР: АВИАСИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ: НОВЫЙ ДИСК
РАЗРАБОТЧИК: NEOQB
ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ 2009 ГОДА

Чтобы в 2008 году делать достоверный (и физически, и исторически) авиасимулятор, да еще и про Первую мировую войну, нужна какая-никакая смелость. «**Война в небе — 1917**» — это стопроцентный компьютерный хардкор. Приличных игр в данной категории мы не видели уже лет семь, а про Первую мировую — так и все десять.

Что стоит знать современному избалованному игроку о настоящих авиасимуляторах? Ровно одну вещь: если вы научитесь летать и не падать в игре, то после короткого инструктажа сможете сносно управлять настоящим самолетом той конкретной модели, на которой тренировались.

Перечисляя сухие факты о «Войне в небе», можно практически моментально уснуть (если, конечно, вы не летчик и историк в одном лице). Так что вы, пожалуйста, соберитесь. События разворачиваются на большой карте площадью 125 тысяч квадратных километров (это чуть меньше Греции и немного больше Болгарии), воссозданной по реальным атласам начала XX века. Правдоподобная аэродинамика, достоверная физика, индивидуальное моделирование каждого самолета по реальным чертежам… вы наверняка можете продолжить список сами, набор достопримечательностей джентльменский.

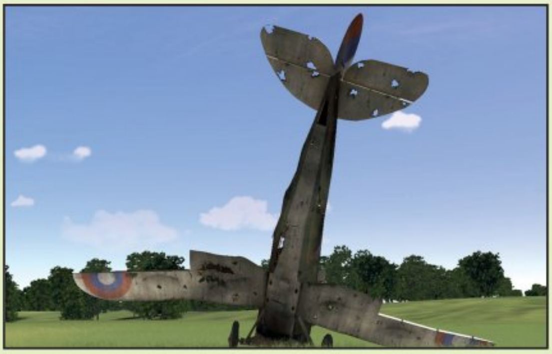
Но вот что удивительно — когда мы специально проехали в офис разработчиков и увидели игру в действии, то выяснилось, что все действительно работает! Для того чтобы продемонстрировать физику, несчастный самолет на наших глазах приподнимали на пару метров, а затем безжалостно роняли на землю. Аэроплан хрустел по швам, гнулись крылья и подвеска, ломался каркас, появлялись трещины на фюзеляже. После нескольких падений хрупкий самолет превратился в груду металлолома. Но этого показалось мало: изуродованный летательный аппарат вместо двух метров подняли ввысь на пару километров. Тут физика повреждений встретилась с аэродинамикой: под напором воздуха у самолета отвалилось потрепанное крыло, и он, закрутившись по спирали, камнем рухнул на землю. Корпус, правда, не развалился на части, отчего мы было возмутились, но разработчики объясняют, что на точный расчет подобных повреждений мощности среднестатистического процессора пока недостаточно. А если уж делать, то по-честному.

Но это не значит, что фюзеляж — монолитная конструкция. Он разделен на десятки секций, и попадание в каждую из них отражается на поведении самолета в воздухе. Пулеметная очередь может выбить один или несколько цилиндров двигателя, пробить бензобак, повредить хвост и так далее. Все это делает воздушные бои непредсказуемыми и интересными.

На первых порах в игре будет всего четыре самолета, но в воздухе они действительно ведут себя уникально. Это заметно, даже когда наблюдаешь за игрой со стороны. На моделирование одного агрегата уходит около двух месяцев, и в будущем планируется продавать новые аэропланы за символические деньги в качестве мини-аддонов. Учитывая уникальность каждого аппарата, решение вполне оправданное. Разумеется, «Война в небе» будет поддерживать все мыслимые виды джойстиков (а также ручки тяги и педали) и даже TrackIR — набор из инфракрасной камеры и крохотных отражателей, крепящихся на макушке. Устройство отслеживает движения головы, так что осматриваться или выглядывать из самолета станет намного удобнее. А вертеть головой здесь приходится много и часто, иначе легко упустить противника из вида.

Neoqb не была бы русской компанией, если бы не замахнулась на какую-нибудь эпическую задачу. Итак, внимание. Прокрутите в голове все вышесказанное и представьте: в «Войну в небе» сможет играть даже самый последний любитель **Blazing Angels**. В настройках при желании включается помощник, который в принципе исключает падение. Хотя один юный посетитель «ИгроМира», угробив-таки самолет, доказал, что никакой виртуальный помощник живому человеку не помеха. ■

Для хардкорного симулятора «Война в небе» выглядит поразительно хорошо.



И это еще не самое страшное, что может случиться с самолетом.

3

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: РУССОБИТ-М
РАЗРАБОТЧИК: WORLD FORGE
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2009 ГОДА

АТЛАНТИДА

«**Атлантида**» еще очень далека от релиза, но уже сейчас вызывает некоторый интерес, в основном благодаря своей концепции. В недалеком будущем неизбежное глобальное потепление случилось. Целые страны оказались под водой, границы стерты, хаос и разруха в каждом доме. В этот самый неподходящий момент из пучин океана дают о себе знать аквосы, загадочная раса, единственной целью которой является истребление человечества. Но и это еще не все. В разгар конфликта появляются классические инопланетяне-атланты, чья мощь по всем канонам фантастики превосходит и землян, и аквосов. Что они забыли на нашей планете — неизвестно. Зачем в один момент атланты сражаются против землян, а потом защищают их от аквосов — неизвестно вдвойне.

Традиционная завязка — лишь бэкграунд для главной особенности игры, имя которой — терраморфинг. Забудьте про «**Периметр**», где его практическое применение ограничивалось выравниванием площадок для постройки зданий. В «Атлантиде» большая часть Земли затоплена, поэтому сражаться предстоит и на суше, и под водой. Для аквосов вода — родная стихия, соответственно, развиваться они могут только на ней, а многие юниты просто неспособны передвигаться по земле. Люди по понятным причинам отстраиваются на суше. Как свести их вместе и устроить потасовку? Выход из щекотливой ситуации предлагает юнит Модификатор, способный опускать и поднимать почву за символическую энергию.

Возможности открываются довольно захватывающие: подобраться к рудоносной шахте на другой стороне холма не представляет труда, если холм опустить ниже уровня мирового океана. Желаете персональную речку к базе противника? Никаких проблем, лишь бы энергии на изменение ландшафта хватило. Вывести из строя целую армию землян можно будет, просто затопив ее. Конечно, жалкие людишки известны своим умением приспосабливаться к любым условиям, но под водой они существенно проигрывают аквосам. Земляне в ответ стараются осушить территорию и уничтожить специальные строения водяных, доставляющие энергию за пределы их родной базы (аналог пилонов из **StarCraft**).

Помимо изменения ландшафта, нам будут доступны силы стихий (привет, **Maelstrom**). В крохотной демоверсии на «ИгроМире» показывали только цунами, которому тут же нашлось практическое применение. Земляне не так сильны в насылании бедствий на врагов, но зато у них есть огромная передвижная крепость. Завалить ее в честном бою практически нереально. Вот тут на помощь и приходит цунами: огромная волна несется через всю карту, сметая все на своем пути, вода затапливает низины, а потом медленно отступает.

Если с идеями у **World Forge** все в порядке, то технологически «Атлантида» не впечатляет. Ландшафты мутноваты, юниты безобразно сконструированы, а вода своим поведением скорее напоминает желе — зрелищности очень не хватает. World Forge явно нужен хороший западный продюсер, способный заставить эту талантливую, вообще говоря, студию сделать выдающуюся RTS.

Явно вдохновленная творчеством калининградской **KDV Games** («Периметр», Maelstrom), «Атлантида» имеет все шансы стать как минимум занятной отечественной стратегией. World Forge — чуть ли не единственная российская компания, которая два раза вплотную подходила к призу «человеческая RTS» (см. «**Войны древности: Спарта**» и «**Золотая Орда**») и оба раза спотыкалась о прозаические вещи: баланс и графику.

Сегодня, за год до релиза, «Атлантида» выглядит скорее как ранний прототип, технологическая демонстрация движка. И эта демонстрация внушает умеренный оптимизм. Все-таки стратегий с терраморфингом, который работал бы на геймплей, мы так и не видели, поэтому за «Атлантидой» обязательно нужно следить. Ну хотя бы одним глазком. ■

Эти глайдеры хороши против воздушных целей, но на воде им нужна поддержка.

Земляне неплохо обустроились на пригорке, но на юге карты виднеется неплохой водоемчик для ирригации...

Во что поиграть в этом месяце

Очень странно писать это после нашей коленопреклонной рецензии в прошлом номере, но я все-таки попробую: **GTA 4** очень не повезло. **Rockstar** (которым, разумеется, все равно) напрасно задержали PC-версию, потому что у нее появился серьезнейший конкурент. Конечно, большинство из вас сейчас следит за жизнью и удивительными приключениями Нико Белича, но если найти в себе силы и вылезти из Либерти-Сити, то туда вполне можно не вернуться. Потому что есть другая игра, и имя ей — **Left 4 Dead**.

Valve, которая потихоньку становится патриархом многопользовательского гейминга на PC, сделали невозможное: заставили играть в онлайне тех, кто этого никогда не делал. Left 4 Dead очень элегантно и неожиданно решила все проблемы современного шутера. С помощью хитрой AI-системы и кооператива Valve изменили само понятие «кинематографичности» применительно к шутеру.

Тут очень хочется написать *«никакой **Call of Duty** рядом не стоял»*, но он-то как раз на месте. **Call of Duty: World at War**, как мы и думали, оказался привычным забегом по заскриптованному тоннелю. **Treyarch** искренне хотели как лучше, у них были все шансы, был бюджет, был Гэри Олдман. Не было, к сожалению, таланта. Там, где **Modern Warfare** заставляла вас задержать дыхание, World at War взрывает пятьдесят бочек. Это очень хороший, ладный, дорогой шутер, который проходится без намеков на учащенное сердцебиение и какие бы то ни было эмоции.

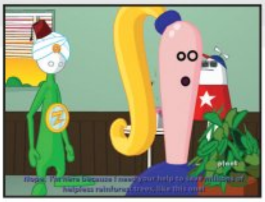
А вот с **Prince of Persia** все гораздо сложнее. Это красивая и амбициозная игра, ее очень хочется как-то поощрить за то, что это не просто очередной **Sands of Time** с новыми трюками. Суровая правда жизни состоит в том, что лучше бы **Ubisoft Montreal** еще раз повторились. Такое ощущение, что канадцы заигрались в арт-проекты: за «Принцем» очень интересно наблюдать, но не очень интересно играть. Это, надо думать, те самые электронные развлечения новой формации: умереть нельзя, трудности устранены. Довольно созерцательное времяпрепровождение.

И на десерт — два русскоязычных шутера. С «**Анабиозом**» все было более-менее понятно, а вот «**Черная метка**» — это довольно удивительная штука. Сюрреалистический, нездоровый клон **Condemned: Criminal Origins** про русские спальные районы, метро, лавки и подъезды. Обычно мы такого не делаем, но за идею (и довольно недурное исполнение) — наши поощрительные шесть с половиной баллов.

Олег Ставицкий, редактор

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE
EPISODE 4 — DANGERESQUE 3: THE CRIMINAL PROJECTIVE

- **Жанр:** сумасшедший детектив
- **Издатель/разработчик:** Telltale Games
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 800 МГц (1,5 ГГц), 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видео



Интерактивный сериал **Strong Bad's Cool Game for Attractive People** каждую серию бросает из крайности в крайность, не отступая при этом от механики классического point & click квеста. Здесь уже была бархатная революция с намеком на Че Гевару, устраивалась рок-битва в лохматом глэм-метал-стиле, а теперь пришло время настоящего детектива. Четвертый эпизод с замечательным названием **Dangeresque 3: The Criminal Projective** рассказывает историю, собранную из самых ярких штампов полицейских детективов.

Начнем с того, что новый эпизод стилизован под любительский фильм, который снимает главный герой игры, Strong Bad (Злой Силач). Он, напоминаем, законченный мизантроп, любитель сюрреалистичного юмора и видеоигр начала девяностых. В этот раз он играет потрепанного жизнью копа. Рональдо, его приятель с чалмой (и одновременно — феской) на голове как раз собирается уходить в отставку и подыскал себе преемника — дерзкого парня по имени Dangeresque Too. Вместе они и распутывают тайны преступного мира. Злой Силач находит таинственный кусок пластика, который с равной долей вероятности может быть пальцем Будды или редким минералом. А тут еще девочка с приторным именем Marzipan стучится в офис к детективам с просьбой спасти умирающие тропические леса в стране StrongBorneo. Героям приходится отправиться в джунгли, а там — динозавры-роботы, которых придется уничтожать из пушки, стреляющей нунчаками, опасные трясины и прочая жуть. Вот только бюджет фильма ничтожный, поэтому джунгли раскинулись на небольшой лужайке: под забор понаставили горшков с цветами (пальмы!) и пустили из шланга воду (водопад!). Да и все «актеры» знакомы по прошлым частям, но они в очередной раз сменили амплуа: толстый рохля Strong Sad превратился в усатого гринго, Городской Король переоделся в мафиози и так далее. Мы якобы путешествуем по всему миру, а на самом деле чинно шагаем по знакомым, кое-как раскрашенным локациям и решаем сатирические головоломки.

Претензии к четвертому эпизоду такие же, как и ко всему сериалу: несмотря на безупречную стилизацию, никаких новых персонажей и свежих геймплейных находок здесь нет. Отсюда вывод: Dangeresque 3 подойдет тем, кто души не чает в этой игре или же, наоборот, только собирается с ней познакомиться. У остальных возможна аллергическая реакция. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

MYSIMS

■ **Жанр:** аниме-телепузики ■ **Издатель:** Electronic Arts
■ **Разработчик:** EA Redwood Shores ■ **Мультиплеер:** интернет
■ **Системные требования:** 1,5 (2,4) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео

MySims — это такая аниме-версия «Телепузиков», которую зачем-то связали родственными узами с серией **The Sims**. Здесь есть крошечный открытый мир, беготня к соседям, рыбалка — но в каком-то пряничном виде. Еще год назад игра вышла на консолях **Nintendo** (Wii и DS), а теперь вот ее занесло и на PC.

Уже при создании своего героя хочется схватиться за голову: нам вместо нормального человека предлагают вылепить улыбчивого глазастого пупса с эмо-челкой, розовой рубашкой и полосатыми джинсами. Дальше — веселей. В заставке некий мэр рассказывает о том, что поначалу его город был большой и веселый, затем из него стали убегать жители, но еще не поздно все исправить. Как? Не поверите: став ремесленником! Бегать к жителям города (среди которых есть готесса, фокусник и безумный ученый) и мастерить для них предметы вроде тумбы или кровати. Больше никаких внятных занятий здесь нет. Конструируются предметы так — мы берем чертеж, идем в мастерскую и складываем деревянные кубики в специальные формочки. После этого вещь нужно покрасить, а это уже сродни экстремальной медитации: вместо обычной краски здесь используются яблоки, цветы и смайлики. Сделав предмет, мы повышаем рейтинг, нужный для привлечения в город других персонажей и открытия новых локаций (почти как в **Viva Pinata** или, к примеру, **Animal Crossing** для DS)...

...В которых мы снова будем сколачивать барахло, общаться и играть в мини-игры вроде рокетбола и водных лыж. Диалог с персонажами примитивен. У веселой куклы можно взять задание или просто поговорить: по-доброму (пуская мыльные пузыри) или по-злому (простите, рыгнуть в лицо). Причем можно десять раз отлупить персонажа, а затем как ни в чем не бывало чмокнуть его в щеку — не обидится.

Еще разрешено строить дома, но и тут процесс излишне упрощен: кладем несколько кубиков, «наклеиваем» окна, двери, дымоход, садового гнома на крыльцо, вывеску — и готово. После этого результат кропотливых трудов можно отправить другу через интернет. Главная радость MySims — многопользовательский режим, такая без пяти минут социальная сеть. Вот только возможности сильно уступают даже какой-нибудь Second Life, не говоря уже о полумифической Home на PS 3. Самое главное — не путать эту игру с The Sims, их роднит разве что название. И никакой возможности сделать woohoo с горничной тут, разумеется, нет. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

HOTEL GIANT 2

■ **Жанр:** симулятор отелевода ■ **Издатель:** Nobilis
■ **Разработчик:** Enlight Software ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 1,5 (2,4) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

Тревор Чан — человек довольно сложной творческой судьбы. В 90-х он и его студия **Enlight Software** выпускали хиты вроде **Capitalism** и **Seven Kingdoms**, а сейчас скатились до неказистых симуляторов вроде **Zoo Empire** и выполнения черновой работы для Американа Макги (см. **Bad Day L.A.**).

Hotel Giant 2 — своеобразное возвращение к истокам. Выпущенная в 2002 году первая часть была дотошным симулятором управленца пятизвездочного отеля и разошлась сумасшедшим для жанра тиражом (больше миллиона копий). Теперь, шесть лет спустя, вышел сиквел. С улучшенной графикой и новыми моделями диванов!

Цель прежняя — превратить старое пустое помещение в цветущий рай для туристов, с обязательной библиотекой, сауной, бассейном, казино и прочей обязательной атрибутикой. Дело это несложное — достаточно обставить помещения подходящим оборудованием. Чем дороже интерьер, тем больше довольны посетители и тем более популярен отель. Параллельно занимаемся типичными для тайкуна делами: рассчитываем бюджет, нанимаем персонал и даже составляем список телеканалов. Единственная проблема в том, что ровно то же самое мы видели еще в 2002 году. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ПРОТИВОСТОЯНИЕ: ПРИНУЖДЕНИЕ К МИРУ

■ **Жанр:** ужас на крыльях ночи ■ **Издатель/разработчик:** Руссобит-М/Red Ice Software
■ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть
■ **Системные требования:** 800 МГц (1 ГГц), 128 (256) Мб, 32 (64) Мб видео

«**Противостояние: Принуждение к миру**» — стратегия, которая появилась на свет исключительно из-за подвернувшегося политического повода. Разработчики из **Red Ice Software** фантазируют на тему русско-грузинского конфликта. Их прогноз такой: в 2009 году Грузия решилась на новую попытку захвата Абхазии и Осетии. В это же время Украина блокировала Черноморский флот, а для пущего веселья к конфликту подключилось НАТО в лице Польши. Чтобы вы уж точно не перепутали, авторы настойчиво тычут в лицо портретами Михаила Саакашвили: на плакатах, в инсталляторе и даже на обложке диска (где он, конечно, жует галстук).

Беда в том, что «Принуждение к миру» — то же самое «**Противостояние**», что и десять лет назад, причем *вообще* без изменений. А это значит: мутная спрайтовая графика и примитивная по сегодняшним меркам тактика. Ваши шансы на победу зависят прежде всего от количества юнитов у вас и у противника, а уж потом — от ваших действий. Из бонусов: вылеты в Windows, а также редактор карт, чтобы вы на собственном опыте убедились, что смогли бы сделать такую же игру за пару недель. Выпускать подобное в конце 2008 года — сродни военному преступлению. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 0.5

ЖАНР	Шутер

- **Издатель/разработчик**
  Valve Software
- **Издатель в России/локализатор**
  Акелла
- **Похожесть**
  - Counter-Strike
  - Team Fortress 2
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.l4d.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Станислав Ломакин
Георгий Курган
Олег Ставицкий

LEFT 4 DEAD

Как и у большинства молодых людей, родившихся двадцать лет назад (плюс-минус года два), в ранней юности у меня был период, проходивший под крики *«терроры в анале!»*, *«на дасте, на ножах!»* и, конечно, *«че, пацаны, кто дуэльку на деньги?»* В шесть лет мы играли в войнушку. В одиннадцать гоняли в футбол. В четырнадцать был **Counter-Strike**. У нас могли быть разные любимые игры — хоть **StarCraft**, хоть **Baldur's Gate**, но все сходились на том, что сыграть десяток раундов на людном cs_mansion — это как перекинуться в дурака. Выходные дни проходили в исключительно задорной атмосфере, среди двух десятков гогочущих лиц, в прокуренном зале, под аккомпанемент отборного мата. Особо выдающиеся игроки рано или поздно собирались в команды и меняли представления начинающих об игре: пятерка действующих сообща, не глядя на численный перевес, расстреливала толпы пушечного мяса. Чуть позже, когда настало время взрослеть, особо талантливые подались в киберспорт, остальные разошлись по работам и учебам, время от времени с придыханием вспоминая залы, гогот, но главное — очень характерные, кинематографические эмоции, которые Counter-Strike генерировал в лучшие свои минуты.

Формально **Left 4 Dead** не имеет ровно никакого отношения к Counter-Strike, сходство этих двух командных шутеров заканчивается на названии жанра. Но за пять дней, проведенных в Left 4 Dead по самую макушку, то самое, давно забытое ощущение уникальности происходящего на экране вдруг вернулось. Ветераны «контры» снисходительно улыбнутся, но и вам, многоуважаемые, эта игра раздаст на орехи. Не сомневайтесь.

Это мое кино

Никакого сюжета в Left 4 Dead как не было с самого начала, так и не появилось: игра недвусмысленно (с помощью

Еще одна заслуга Left 4 Dead — это первая игра, в которой рудиментарная разрушаемость работает так, как не снилось ни одному шутеру.

Фирменная лицевая анимация Source тут пришлась как нельзя кстати.

Труп невесты

1 Зомби лишены всякого чувства такта и без стеснения прут в окна, падают выжившим на головы через дыры в крышах и чуть ли не вылезают из унитазов. Этому не повезло — очередь из пистолета-пулемета скосила его еще на подступах.

2 А этот экземпляр оказался куда проворнее: ему почти удалось вгрызться в кадык Биллу. Но заряд дроби в голову заставил его пересмотреть свои планы и как следует пораскинуть мозгами.

3 Зомби в Left 4 Dead имеют синюшно-бледный вид, но кровь в их жилах, похоже, еще не застыла. Поэтому каждый меткий выстрел выжившего вознаграждается по меньшей мере литром этой самой жидкости на его лице. А симпатичные розовые хлопья в воздухе — это, друзья, мозги.

4 В дверном проеме на заднем плане виден Курильщик, и это — дурной знак. Он уже подобрался достаточно близко, чтобы схватить своим длиннющим языком одного из героев.

5 Но еще не все потеряно! Вот эти баллоны с пропаном на полу — верный способ превратить босса в аппетитную мясную кашицу. Достаточно одного меткого выстрела. Баллоны также можно переносить с места на место.

6 Аптечка — самый ценный ресурс в игре, особенно на высоких уровнях сложности. Ей можно подлечиться самому или помочь товарищу. А если во время сеанса самоврачевания на вас набросится зомби, вы всегда можете крепко стукнуть его набором медикаментов по голове.

воя и плотоядной толпы) дает понять, что делать. Структурно Left 4 Dead разбита на четыре сюжетных кампании, каждая из которых убедительно моделирует различные последствия массового нападения зомби.

Фабула следующая: спустя две недели после первого заражения (совершенно не важно чем) в городе (не важно каком) осталось четверо уцелевших. У них есть имена, и они представлены условными киноархетипами, но это тоже не важно. Потому что все, чего хочет от вас игра, — чтобы вы стали ее героями. Для окончательного и бесповоротного спасения необходимо пройти четыре кампании по пять уровней в каждой. Никакого прохождения в привычном смысле нет — все открыто с самого начала.

Происходящее в кампаниях можно как-то попробовать связать в историю, но на самом деле каждая из них — это яростная короткометражка про борьбу с зомби. Простота, если не сказать примитивность декораций (архетипические «темный лес», «метро», «канализация», «больница») впервые после **F.E.A.R.** выглядит как художественный прием. Уровни Left 4 Dead — это сцена, мы — актеры, а зомби и все, что с ними связано, — тот самый AI Director, то есть режиссер.

Есть такой тезис, что людям с плохим воображением не нравится большинство компьютерных игр потому, что они просто не могут представить себе всю серьезность ситуаций. Сюжет кажется им нагромождением банальностей, герои — пластиковыми манекенами, всяческие претензии на реализм — пародией на жизнь. Рано или поздно справедливость должна была восторжествовать: Left 4 Dead из скучного зануды это самое воображение вытягивает железными клещами. Вот вас за два шага до спасительного вертолета настигает толпа зомби, кто-то выпрыгивает на помощь, и вы оба гибнете за секунду до спасения. Вот друзья бросают вас, обездвиженного, в чулане, а сами уезжают на прибывшем бронетранспортере. Вот вы держите круговую оборону на крыше бензовоза среди обломков самолетов. Вот, наконец, Георгия Кургана утаскивает длиннющий язык, пока мы с Антоном Логвиновым хромаем к единственной оставшейся аптечке.

Left 4 Dead — самая кинематографичная игра этого года, никакой **Call of Duty** рядом не стоял. Ее ценность в том, что все упомянутые выше сцены не повторятся больше никогда, они уникальны. В следующий раз все будет совсем по-другому, и язык, вполне возможно, утащит уже вас.

Все кампании можно пройти с компьютерными напарниками, что обязательно стоит сделать в образовательных целях. Ведомый AI партнер стреляет точнее, вовремя приходит на

Уберите, пожалуйста, родителей от экранов. Играть в Left 4 Dead рекомендуется строго в наушниках, иначе соседи заподозрят неладное.

Только что пришлось подорвать канистру прямо под своим напарником, которого пригвоздил Охотник. Издержки боя, так сказать.

помощь и охотно знакомит с нюансами игры. Начинать нужно с уровня сложности normal — даже не думайте соваться в advanced или expert. Сложность в основном характеризуется количеством патронов, наносимым уроном, а также крепнущим с каждой минутой эффектом неожиданности, за который и отвечает тот самый AI Director. Но в конечном итоге партия с ботами, как и завещали нам Valve, — это совсем не то. Впервые поиграв компанией из четырех человек, спустя три часа мы встали из-за компьютеров, готовые пересмотреть не только финальную оценку (тогда еще только «8,0»), но и некоторые жизненные ценности.

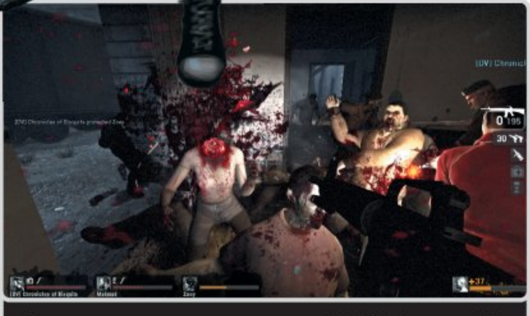
Парни жаждут развлечения

Главным достоинством живого напарника перед компьютерным является способность ошибаться. Это заставляет как минимум серьезней относиться к игре и держать хоть какой-то командный строй. Стоит во время большой потасовки с участием сотни зомби и пары боссов зазеваться, и этим не преминет воспользоваться, например, босс по прозвищу Курильщик: орудуя своим длинным языком, утащит куда подальше, только вас и видели. Компьютер тут же ринется на помощь, в то время как живой напарник или просто прошляпит момент, или физически не успеет до вас добраться. Уровень сложности Left 4 Dead напрямую зависит не столько от профессиональных, сколько от человеческих качеств.

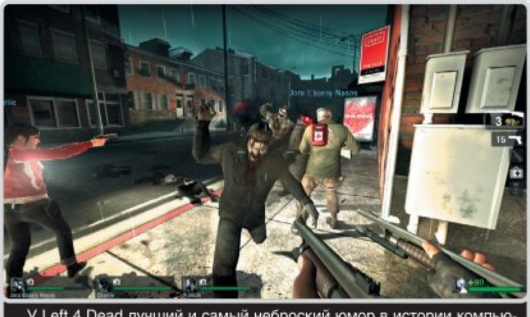
Если у вас нет возможности собрать в одном месте четыре компьютера — первым делом купите наушники с микрофоном. На первых этапах любой кампании вся команда без труда достигает убежища, но финальная битва обязательно заканчивается драмой с обилием нелицеприятных выражений в эфире и рубрикой «покойся с миром» в финальной статистике. Начиная с уровня сложности advanced, на экране творится жестокая, свирепая мясорубка.

Темп игры напрямую зависит от повадок выживших: большинство зомби (кроме Танка и Ведьмы) в Left 4 Dead умирают довольно быстро. Другое дело, что появляются они ровно в тот момент, когда их совсем не ждешь. Попав в клинч к любому из боссов, без помощи напарников вырваться нельзя. Бравада или, наоборот, излишняя пассивность наказываются здесь моментально. Наловчившись ходить вчетвером или парами, вы откроете для себя новую грань игры: страх постепенно перерастает в азарт. Лучше всего это выражается словами английского исполнителя The Streets — парни жаждут развлечения! Здесь начисто отсутствуют какие-либо бонусы, дающие преимущество над врагом. Можно постараться пробежать из одной точки карты в другую как можно быстрее, но каков смысл? Полностью объегорить компьютер практически невозможно, особенно на финальных битвах, а вот снести еще пару десятков голов да поджарить коктейлем Молотова лишнюю Ведьму вместо того, чтобы стремглав нестись в убежище, — что может быть лучше, особенно если здоровья еще хватает? Как только ваш уровень профессионализма достигнет критической отметки, в коллективных рейдах по городам и весям случится драматическая рокировка: на зомби начнете охотиться вы.

Тут самое время раскрыть еще пару козырей «режиссера»: мало того, что расположение предметов и появление зомби варьируется, так еще и самих зомби предоставлено неограниченное количество. То есть, стоя на одном и том же



По таким снимкам можно подумать, что Left 4 Dead — сущий балаган. Так оно и есть.



У Left 4 Dead лучший и самый неброский юмор в истории компьютерных игр. Например, тут повсюду развешана социальная реклама донорства крови.

Оставшиеся в мертвых

Основные моменты при игре за зомби таковы. Ключ к успеху — засады. Суть засады состоит в комбинировании спецприемов, данных каждому боссу. В отличие от выживших, игра за зомби требует большего терпения. Очевидно, что атаковать ничем не занятую группу выживших с руки только Танку, остальным следует дождаться, пока люди будут атакованы толпой зомби или, что еще лучше, Ведьмой. Осторожность — черта, обязательная не только для людей. Не забывайте, что всех зомби прекрасно слышно за несколько десятков метров.

Smoker (Курильщик)

По функциям Курильщик схож с Barnacle из Half-Life — благодаря штуке, которую довольно сложно назвать языком, он притягивает к себе выжившего, истончая тем самым его запас здоровья. Так как урон невелик, Курильщику лучше работать в связке с Охотником или Танком.

Hunter (Охотник)

Второй босс, выступающий в легком весе. Охотник очень быстр и ловок, но в атаке довольно уязвим — кидается из положения сидя и прыгает на довольно большое расстояние. Прыгать лучше всего наверняка — как и у Курильщика, запас здоровья у этого босса невелик, один промах чреват мгновенной расправой.

Boomer (Толстяк)

Самый уязвимый из боссов. Толстяк полезен тем, что может навлечь на выживших довольно внушительное число зараженных. Сколько именно, зависит от того, какое число выживших он сможет задеть своим приемом Barf (дословно — «блев»). Краеугольный камень в команде зомби — с него лучше начинать все атаки на выживших.

Tank (Танк)

Единственный из боссов, способный за раз убить всех выживших. Танк также может поднимать и бросать камни. Два основных условия — необходимо постоянно атаковать выживших, иначе право играть этим боссом будет передано другому игроку, а также избегать открытых пространств, где на вас смогут сфокусировать огонь.

месте, примерно раз в пару минут мы будем подвергаться нападениям в самых разных комбинациях.

Кошкин блев

В чем суть баланса **Team Fortress 2**? Там присутствует две команды с одинаковым набором классов, вследствие чего уравновешивать силы приходится, например, за счет карт. В Counter-Strike силы террористов и спецназа также в большей степени зависят от карт, несмотря на то, что доступный только террористам автомат Калашникова — де-факто лучшее оружие в игре. Это, скажем так, общепринятый дисбаланс, с которым все мирятся уже десять лет. Вводя в Left 4 Dead две абсолютно разные по игровой механике противоборствующие стороны — выживших и зараженных, — Valve рисковали наломать дров. Однако режим Versus, составляющий вторую половину Left 4 Dead, эти сомнения опровергает.

Классический deathmatch тут обставлен таким образом: четверо выживших, как и в кампании, пытаются добраться до убежища, а четверо зараженных пытаются им всячески помешать. Для этого им в случайном порядке назначаются роли четырех боссов (из пяти возможных). За пятого, Ведьму, играть нельзя — не из-за ее исключительной силы, а скорее потому, что большую часть времени она пребывает в состоянии покоя, атакуя только в том случае, если ее побеспокоить.

Зато какой тактический простор открывается с оставшейся четверкой! Основная часть боссов бессильна в открытом бою, но имеет как минимум три общих преимущества перед людьми. Во-первых, игроки за зомби вправе выбирать место собственного появления — лишь бы не на виду у врага. Во-вторых, игроки за зомби могут передвигаться по недоступным людям крышам с помощью специальных маршрутов. Наконец, в-третьих, зараженные всегда в курсе местонахождения и состояния здоровья людей. Таким образом, вся игра за зомби состоит из грамотных засад и четко организованных нападений.

Например, возможен такой вариант: проходя через узкий переулок, уцелевшие натыкаются на Толстяка (Boomer), которого тут же тошнит на двоих самых непутевых. Толстяка, понятно, убивают, но дело уже сделано — дан сигнал к атаке простым зомби, которые тут же заполоняют переулок. Здесь самое время вступить в игру другим боссам, которые все это время ждут своего выхода. Охотнику (Hunter) достаточно выбрать жертву, чей силуэт подсвечен хотя бы желтым контуром (значит, здоровья у нее уже не богато), выждать удобный момент и прыгнуть — лучше всего с какой-нибудь стены или крыши. Прикрытием ему, в свою очередь, может работать Курильщик (Smoker), способный атаковать с дальних расстояний. Не стоит чураться и сотрудничества с Ведьмой — несмотря на то, что играть ей нельзя, она не редкий гость в Versus, а гра-

Достижения народного хозяйства

Как и в Team Fortress 2, в Left 4 Dead существуют так называемые достижения (achievements). «Игромания» выбрала пять медалей, достойных уважения.

Zombie Genocidest

Убить 53 тысячи 595 зомби. Как показывает опыт, в среднем за одну кампанию умирает от полутора до двух тысяч зомби. Учитывая, что количество зомби в Left 4 Dead не ограничено, цифра вполне досягаема!

What are you trying to prove?

Пройти все четыре кампании на уровне сложности Expert. Достижение малореальное, т.к. «Эксперт» — это, грубо говоря, минимум патронов и аптечек при максимуме врагов.

Lamb 2 Slaughter

Награда для зараженных — убить хотя бы одного выжившего прямо в убежище. Убежище — это просто помещение с непробиваемой дверью. Нередки случаи, когда всю четверку резали прямо там. Что тут посоветуешь — закрывайте дверь, не у себя дома!

Burn the Witch

Сжечь ведьму коктейлем Молотова. Вообще, кто это придумал — на цыпочках пробираться мимо Ведьмы? Пора уже определиться, кто на кого охотится: мы на них или они на нас?!

All 4 Dead

Убить всех четырех выживших одним Танком. При таком запасе здоровья (1000 hp) и возможностях — вполне реально.

мотно занятая позиция неподалеку от нее сулит хорошую поддержку. По окончании раунда стороны меняются.

Технически мультиплеер Left 4 Dead устроен до неприличия просто и удобно. Нажатием одной кнопки осуществляется поиск т.н. «лобби», в котором мы выбираем сторону, после чего создатель партии запускает автоматический поиск сервера (подбирается согласно нашей скорости подключения — можно быть уверенным, что в Америку не закинут).

Освещение в конце тоннеля

Тут у нас было отведено место для причитаний по поводу графики и престарелого движка Source. Не вышло — выглядит Left 4 Dead так же потрясающе, как и играется. Особенно это касается работы со светом. Рейтинг «строго от 18» от всех здравомыслящих цензурных комиссий Left 4 Dead получила за красивые глаза, а также за все остальные части тела, ошметками летающие вокруг нас на протяжении всей игры. По степени тестостеронового удовольствия с этой игрой может сравниться только один проект — Gears of War и его бензопила.

Движок Source идеально балансирует между доступностью и украшательством. Выглядит отлично, недостатки маскирует светотенью — не придерешься.

Но есть еще звук. Наряду с освещением — одна из сильнейших сторон Left 4 Dead. Звук в игре крепко связан с геймплеем, благодаря ему принимаются решения и выстраиваются тактики. Каждого босса обычно слышно на расстоянии, и слышно поразному: Толстяк клокочет и непрерывно срыгивает, Курильщик туберкулезно кашляет, Охотник просто орет как резаный, а замогильный плач Ведьмы провоцирует мурашки по всему телу. Помимо музыкального сопровождения (очень похоже на «Космическую одиссею 2001 года» Стенли Кубрика), нас неустанно преследуют не самые приятные звуки, издаваемые зомби.

■■■

Единственный недостаток Left 4 Dead присущ абсолютно любой компьютерной игре — рано или поздно она может надоесть. Но в случае с играми Valve эта проблема решается довольно легко. Прекратив играть в Team Fortress 2 в начале лета и запустив ее только в конце осени, мы увидели практически другую игру. Такая же участь ждет Left 4 Dead, о чем недвусмысленно говорил сам Гейб Ньюэлл.

Непредсказуема жизненная кручина — под конец не самого урожайного, если не сказать жадного на шутеры 2008 года мы получили лучшую игру последних лет в том самом жанре, где нужно бегать, стрелять и смотреть, как красиво все разлетается на куски. Left 4 Dead — это не только бездна возможностей в командной игре, не только перспективы на будущее, это еще и очень важное возвращение к истокам, вроде того, что еще в 2001 году предприняли **Croteam** с **Serious Sam**. Возвращение к искреннему, невозбранному шутерному веселью. Таких игр у нас с вами наперечет, и даже не верится, что их стало на одну больше. Давайте, что ли, обнимемся?! ■

Зомби: тетралогия

No Mercy

Отчаянный бросок через городские трущобы и заправки к спасительной больнице. No Mercy — самая первая кампания Left 4 Dead — наглядная демонстрация того, как должны и могут выглядеть самые скучные шутерные локации: канализация, офисное помещение и метро. Финальная схватка дословно повторяет «День живых мертвецов».

Death Toll

Хрестоматийная, по учебнику, постановка в жанре «зомби в пригороде». Death Toll можно было бы назвать самой невыразительной главой Left 4 Dead, если бы не гениальный, наэлектризованный финал: сквозь пот, кровь и кишки выжившие пробираются через кладбище в церковь, где держат круговую оборону. Выживают не все.

Dead Air

Dead Air — самая зрелищная кампания. Чтобы не пересказать финальную сцену, мы чуть было не отрезали одному автору руки. Поэтому только одно предложение: зомби в самолете. Цитируется недавний трэш-шедевр «Полет живых мертвецов» (Flight of the Living Dead: Outbreak on a Plane, «Обреченный рейс» в российском прокате).

Blood Harvest

«Кровавый урожай» покадрово повторяет первый и главный зомби-фильм «Ночь живых мертвецов»: трагическая схватка около трактора в кукурузном поле, стрельба в амбаре и, наконец, финальная оборона обычного деревенского дома. По скромному мнению Олега Ставицкого — самая лучшая кампания Left 4 Dead.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Один из важнейших шутеров последних лет. Left 4 Dead меняет определение термина «кинематографичность» применительно к играм.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

9,5

ВЕЛИКОЛЕПНО

Жанр: Шутер
Издатель: Activision
Разработчик: Treyarch
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Похожесть:
Серия Call of Duty
Серия Medal of Honor
Мультиплеер:
Интернет
Локальная сеть
Объем: Один DVD
Сайт игры:
www.callofduty.com

Алексей Моисеев, Георгий Курган

CALL OF DUTY® WORLD AT WAR

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

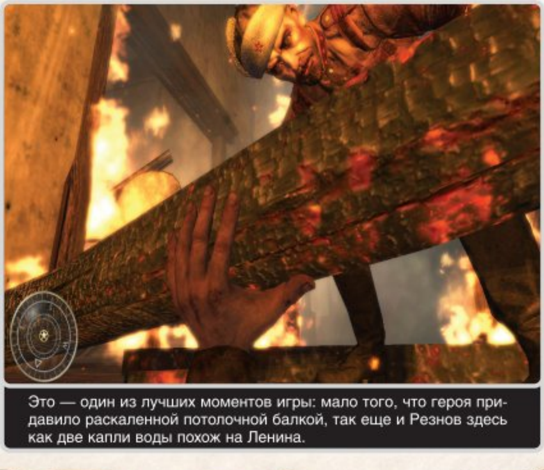
Год назад мы назвали **Call of Duty 4: Modern Warfare** высшей точкой развития рельсовых шутеров. Казалось, что **Infinity Ward** довели формулу до совершенства, что дальше уже просто некуда, что точнее и полнее заскриптованный шутер уже не сделаешь. У Activision на этот счет ожидаемо оказалось другое мнение.

Пятая часть была анонсирована через несколько месяцев после выхода Modern Warfare. Делать ее предстояло **Treyarch**, карманным умпа-лумпам издателя, которые способны меньше чем за год изобразить хоть Джеймса Бонда, хоть Спайдермена, хоть шутер про Вторую мировую. В свое время они смастерили консольную **Call of Duty 3** за девять (!) месяцев. Но в случае с **World at War** нужно было не просто сделать «еще один Call of Duty», а выступить как минимум не хуже, чем Modern Warfare. Исходя из этих позиций, World at War — безусловно, главное разочарование года. По сравнению с Modern Warfare это уверенный, со звонким отскоком шаг на месте.

По сценарию

В World at War Treyarch закрепляют свою репутацию усердных, прилежных подмастерьев. Видно, что они очень старались сделать как минимум не хуже: изучали повадки японской армии, довели концентрацию взрывов на квадратный метр до фантасмагори-

Без высадки на Омаха-бич все-таки не обошлось. Даже несмотря на то, что теперь она происходит в Японии.



Это — один из лучших моментов игры: мало того, что героя придавило раскаленной потолочной балкой, так еще и Резнов здесь как две капли воды похож на Ленина.

БАНЗАЙ!

Японцы в игре обучены нескольким трюкам, которые немцам и не снились. Проявить мужество и умереть в бою, унеся с собой как можно больше жизней врагов, — для них великая честь. Вот чем удивят нас эти самураи. Если вы услышите неподалеку крик «Банзай!», советуем приготовить нож. В следующий момент к вам ринется разъяренная толпа японцев со штыками наперевес. У игрока есть буквально полсекунды, чтобы отвести смертельный удар и вонзить клинок в шею врага. В пылу боя легче легкого прозевать заветный клич, и тогда спасти может только чудо.

Один из любимейших способов устроить засаду — притвориться мертвыми, а потом вскочить в самый неожиданный момент и броситься в атаку. Другая вариация этого приема — специальные ямы в земле, замаскированные травой. Первым делом оттуда летит лимонка, а вслед за ней выпрыгивают японцы.

На тропическом острове не то чтобы очень много высоких мест для снайперов. Зато пальмы растут на каждом шагу. Вывод очевиден: залезть на пальму, обвязавшись веревкой (для страховки), укрыться в ветвях и успеть перестрелять как можно больше американцев, прежде чем мозг растечется по стволу во славу императора.

Если вы услышите неподалеку крик «Банзай!», советуем приготовить нож. В следующий момент к вам ринется разъяренная толпа японцев со штыками наперевес. У игрока есть буквально полсекунды, чтобы отвести смертельный удар и вонзить клинок в шею врага. В пылу боя легче легкого прозевать заветный клич, и тогда спасти может только чудо.

ческого уровня, изобразили какую-то военную драму. Но это не помогает: вернувшись во Вторую мировую, серия встала на старые, извините за каламбур, рельсы.

World at War предлагает привычный военный аттракцион: в компании бессмертной массовки переть по узкому коридору вплоть до невидимого переключателя, который запустит очередную скриптовую сцену. Эта формула исправно работает и по сей день — к ней, за неимением своих идей, обратились в итоге апологеты sandbox-геймплея, **Crytek** (см. их **Crysis Warhead**). В том, что касается динамики, Call of Duty по-прежнему нет равных: вокруг вас постоянно что-то горит, взрывается или вот-вот взорвется. Пространство буквально пропитано свинцом, коллеги картинно валятся на землю, кто-то драматически хлещет собственной кровью на экран, горящие балки уверенно падают вам на голову. И никаких вольностей, все строго по сценарию.

Таким геймплеем Treyarch пичкают нас безо всякой меры, только этого мало. Благодаря Call of Duty 4 сегодня к подобным играм предъявляются совершенно иные требования. Infinity Ward наглядно показали, как обычный городской бой может выжигать на сетчатке десятки ярких воспоминаний. Мы наблюдали расстрел поверженного диктатора его собственными глазами, спасались с тонущего корабля, становились жертвой ядерного взрыва и ползали на брюхе по Припяти.

World at War этому набору гениальных сцен может противопоставить очередную битву в Сталинграде, водружение флага на крыше Рейхстага и японцев, идущих в штыковую атаку. Treyarch совершенно гениально умеют взрывать в кадре все, что взрывается. Тут им практически нет равных — Crytek со своей пиротехникой рядом не стояли. Но здесь не хватает таких серьезных качеств, как изобретательность и талант. В представлении Treyarch режиссура и зрелищная постановка — это когда все перманентно взлетает на воздух, люди расплескивают по земле внутренности, а в перерывах звучат высокопарные речи о судьбах мира. Такой подход имеет право на существование, но после Modern Warfare им трудно кого-то удивить или увлечь.

Эта svoloch

При этом не надо думать, что Treyarch не умеют делать нам интересно. World at War разбита на две кампании — тихоокеанскую (про американцев) и советскую (про сами понимаете кого). Так вот, первые несколько уровней представляют собой самую унылую вариацию тоннельного шутера, какую

Та самая сцена с добиванием раненых. Кстати, в полубессознательном состоянии нам предстоит начинать миссии довольно часто.

Если за пять минут игры в World at War на ваших глазах не взорвалось как минимум полкарты — требуйте ваши деньги назад!

только можно себе вообразить. Заявленные геймплейные возможности не работают как надо. Например, огнемет — еще одно серьезное разочарование. Особенно после **Far Cry 2**, где для огня была придумана отдельная механика с пожарищами, разжиганием полей благодаря вовремя подувшему ветру и физикой газообразных тел. В World at War огнемет — это такая штука, которая стреляет огнем и убивает. Хитрые на выдумку японцы (см. о них отдельную врезку) кое-как развлекают, но строить на ужимках врага целую кампанию было, мягко говоря, неразумно.

Нужно сжать зубы, перетерпеть этот аттракцион вселенской скуки и дойти до первой миссии за СССР в Сталинграде — и тогда все изменится. Советская кампания, о которой Treyarch не очень охотно распространялись, — лучшее, что есть в World at War. Тут игра неожиданно расправляет плечи и начинает говорить с Modern Warfare на равных.

Некто Дмитрий Петренко открывает глаза в расстрельной яме среди трупов советских солдат: скучающие нацисты добивают раненых, огромные вороны деловито выклевывают мертвым глаза. Очнувшийся рядом сержант Резнов вручает вам винтовку Мосина и предлагает помочь ему убить гитлеровского генерала Амзеля. А дальше начинается: за следующие пятнадцать минут мы успеем поучаствовать в короткой снайперской дуэли, проползти под струями вражеских огнеметов и много раз услышать слова «*svoloch*» и «*mudak*» (с ударением на первом слоге). Говорящий голосом Гэри Олдмана Резнов не замолкает практически ни на минуту: сравнивает убийство с охотой на диких животных, рассказывает о своих буднях в разрушенном городе, звучным баритоном произносит что-нибудь вроде: «*Эти ублюдки сжигают наши дома, убивают наших людей… Но скоро все изменится, и тогда мы будем сжигать их дома и убивать их людей!*»

Обаяние этой игры складывается из мрачного, пропитанного клюквой ура-патриотизма. Вот Резнов и какой-то боец спорят по поводу того, стоит ли добивать безоружных немцев. Вот он же поднимает дневник убитого солдата и обещает передать его близким. И тут же — «*Ура-а-а-а!*», «*За Родину!*» и незабываемое зрелище окровавленной ушанки в реке. Это выглядит как советская патриотическая постановка, которую почему-то ставят американцы для американцев. По сравнению с русскими морская пехота США в этой игре выглядит сборищем неудачников в кургузых женских панталонах, которым удается побеждать японцев разве что чудом.

Правда, не очень понятно, смеяться надо всем этим или гордиться. С одной стороны — ну, правда же! — окровавленные ушанки! Театральные монологи! И это мы еще не упоминали про надписи «*ресторант*» и «*износ ребенка*»! С другой — роли Красной Армии во Второй мировой здесь уделено непривычно много внимания, при этом никакой водки и балалаек. В конце концов, кумачовый флаг на крышу Рейхстага мы водружаем своими руками.

Такие сцены помогают компенсировать недостаток интересных игровых ситуаций. Они — лучшее, что есть в этой игре, именно за них мы любим серию. Но между двумя пафосными речами о победе над фашизмом лежат километры заурядных пробежек, несколько складов пиротехники и легион малоинтересных противников,

Добивания и пытки — чуть ли не главная тема игры: вот советские солдаты расстреливают безоружного немца…

…а уже в другой сцене нацист остервенело колотит нашего героя по лицу.

НАСТОЯЩАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

Call of Duty 4: Modern Warfare не только установила новые стандарты для сюжетных шутеров. Одно из главных достижений Infinity Ward — отличный мультиплеер. За каждое убийство начислялся опыт, боец набирал уровни, открывалось новое оружие и перки. Дошло даже до всамделишных трагедий — один канадский подросток поссорился с родителями из-за того, что те не давали ему играть, ушел, а через некоторое время его обнаружили мертвым (см. новость об этом в прошлом выпуске «Игромании»).

В World at War Treyarch не стали изобретать нового, а аккуратно скопировали уже сделанное, придумав десяток новых перков, и сделали так, что бонусы соответствуют теме Второй мировой. За три убийства теперь можно заказать авиаразведку, за пять — артиллерийский удар, за семь — стаю собак, готовую разорвать все на своем пути. Последний пункт — замена вертолету, кружившему в Modern Warfare над полем боя.

В рабочую концепцию было внесено ровно три изменения. Первое — карты стали больше. Если раньше в мультиплеере творилась настоящая толкучка, то теперь акцент сместился в сторону позиционной войны. На серверах с менее чем десятью игроками становится как-то пустовато. Карт для побоищ осталась буквально парочка. Сомнительное нововведение номер два — танки. Звучит странно, но на происходящее они практически не влияют. Слишком медленные и слишком уязвимые, причем на пулеметную турель лучше вообще не лезть — прикончат в два счета. Наконец, новшество номер три, полезное: целых два новых режима игры.

Вернулся захват флага, которого не было в Call of Duty 4, — большие карты пошли этому режиму только на пользу. К флагу можно подобраться несколькими путями, а уж следы запутать вообще не составляет труда. Нередки ситуации, когда сразу обеим сторонам удается стащить знамя, начинается игра в кошки-мышки: несчастные знаменосцы стараются найти самый незаметный уголок на карте, в то время как их противники пытаются вернуть украденное. Забава обычно длится до тех пор, пока кто-нибудь не набирает три убийства подряд и не призывает самолет-разведчик. При условии, что у флагодержателя нет перка «Камуфляж», делающего его невидимым с воздуха.

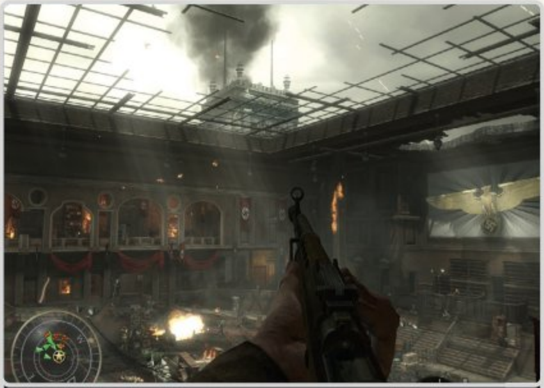
Второй режим называется «Война». Цель игроков — захватить пять контрольных точек. Тонкость в том, что в каждый момент времени активна только одна из них, благодаря чему весь экшен концентрируется на небольшом участке карты. Можно расценивать «Войну» как реверанс в сторону любителей массовой поножовщины, которым увеличение карт показалось сомнительным решением.

Но самое главное — в Call of Duty впервые появился полноценный кооператив. Одиночную кампанию (за вычетом пары миссий) можно пройти вместе с тремя друзьями. Павших товарищей традиционно можно оживлять. Чтобы прогулка не стала слишком легкой, игра увеличивает напор врагов пропорционально количеству играющих.

На каждом уровне можно найти некий артефакт, меняющий условия игры. Например, такой, который делает фашистов практически бессмертными, оставляя уязвимыми только головы. Или превращает врагов в зомби. Или вооружает всех пейнтбольными маркерами.

Кооператив — неплохая основа для будущих многопользовательских баталий. Совместно с друзьями можно проходить испытания (убить 100 врагов из пистолета, пробежать 42 км и т.п.), за которые начисляется опыт и приобретаются апгрейды оружия. Таким образом, несколько рангов можно набрать в спокойной обстановке, не разыгрывая из себя мальчика для битья в первых онлайновых сражениях.

Обратите внимание — на проводах висят казненные немецкие солдаты.



Еще одна запоминающаяся сцена — обвал крыши Рейхстага.

НОЧЬ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ

После прохождения одиночной кампании откроется дополнительный уровень Nazi Zombies. Тут вас запирают в полуразрушенном доме с забаррикадированными окнами, а целью является продержаться как можно дольше против напирающих мертвых фашистов. Чем дольше вы сражаетесь, тем быстрее передвигаются зомби и тем больше их становится. Ближе к пятому раунду ожившие нацисты прут непрерывной волной, только успевай перезаряжать. Финал всегда один: ваша смерть. Вопрос в том, сколько очков вы наберете.

В специально отведенных местах приобретается более мощное оружие (начинается мини-игра с хлипким пистолетом) и открывается доступ к другим частям дома. Оборонять дом можно (и нужно) в кооперативном режиме. Хотя бы потому, что в одиночку нереально уследить за всеми комнатами, а на восстановление баррикад попросту не остается времени. Если напарники толковые (желательно друзья), ощущения от этой пародии на фильм «Ночь живых мертвецов» остаются ничуть не хуже, чем от **Left 4 Dead**.

что-то там верещащих про коммунистов. К тому же у Treyarch окончательно отказывают тормоза и вкус: появилась расчлененка, кровь льется рекой, солдат рубит надвое, у них разлетаются черепа, вываливаются внутренности. И все это — под грохот пошлейших электрогитар (!).

■■■

World at War очень трудно ругать, потому что это на самом деле *хороший* шутер. Ряженые с автоматами, крошащие друг друга на оливье под грохот взрывов, все еще не дают заскучать. Критический недостаток всего один — World at War заметно хуже Call of Duty 4. Вернее, это та же самая игра, разыгранная менее талантливыми людьми в смертельно, мучительно надоевших декорациях Второй мировой. Ни о каких изменениях в технологиях, геймплее и форме подачи речи не идет. Но вы не волнуйтесь: шестая часть уже запущена в производство и ее делают сами Infinity Ward. Если не они, то кто же, в конце концов?!

ПЕРЕВОД: Локализация полностью переозвучена, что само по себе преступление — World at War без голоса Гэри Олдмана теряет как минимум четверть своего обаяния. Остальные актеры декламируют свои речи так, будто они не на войне вовсе, а на трибуне в парламенте выступают. С переводом текстов вообще вышел конфуз: локализаторы, надо думать, переводили вслепую (впрочем, это как раз нормальная ситуация), а проверить их работу на адекватность никто не потрудился. Тот же Резнов, снимая горящую балку с Дмитрия, отчего-то говорит: «*Дай пожму твою руку*». Ругательства оставили в неприкосновенности, но без характерного акцента они превратились в заурядную площадную брань. А вот голоса немецких и японских солдат, к счастью, не тронули. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Сильный скриптовый шутер, главный недостаток которого звучит так: это хуже, чем Call of Duty 4. Treyarch действительно стараются, но им не хватает таланта и изобретательности авторов Modern Warfare.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 8,0

ОТЛИЧНО

В ноябре компания **Microsoft** и «**Видеомания**» открыли сезон охоты на нечисть в игре **Gears of War 2**. Участникам предлагалось набрать максимальное количество очков достижений в игре **Gears of War 2** и прислать нам свою фотографию на фоне телевизора с изображением полученных achievements. Огромное количество поклонников Маркуса Феникса прислали нам свои работы. И теперь мы готовы подвести итоги первого этапа нашего конкурса.

ПОДАРКИ ЗА ТЫСЯЧУ

ПРИЗЫ ПОБЕДИТЕЛЯМ ПЕРВОГО ЭТАПА КОНКУРСА

Коллекционный набор **GTA 4 Special Edition** получает **Богдан Новиков**.

Александр Ланчев становится обладателем игры **Too Human**.

Замечательный игровой набор **Halo 3 Legendary Edition** достается **Сергею Макаричеву**.

А нашему четвертому финалисту **Константину Морозову** мы с удовольствием вручаем игру **Ninja Gaiden 2**.

ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ

Внимание! Конкурс продолжается!

Все, кто не успел прислать нам свои фотографии или еще не набрал максимального количества очков, не отчаивайтесь. У вас есть время до **31 декабря 2008 года**.

Вы можете поучаствовать в борьбе за главные призы — игровую приставку **Xbox 360 Pro**, клавиатуру **Sidewinder** и игровую мышь **Sidewinder X5**.

Правила, даты проведения, обязательные условия конкурса вы можете найти в ноябрьской «**Видеомании**» в разделе «**Подарки за тысячу**».

Георгий Курган

ЖАНР 1001 ночь

- **Издатель**
  Ubisoft
- **Разработчик**
  Ubisoft Montreal
- **Издатель в России/локализатор**
  Акелла
- **Похожесть**
  - Серия Prince of Persia
  - Assassin's Creed
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.prince-of-persia.us.ubi.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

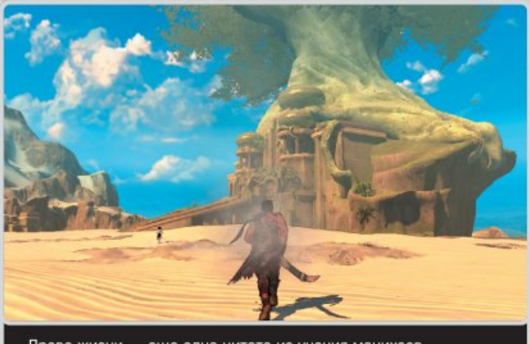
НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Когда весной прошлого года **Ubisoft** объявила о перезапуске сериала **Prince of Persia**, особо чувствительным фанатам чуть было не сделалось плохо. И немудрено — нам предлагали совсем другую игру. Новый Принц оказался не суровым воином с тяжелым взглядом, а нахально улыбающимся оборванцем в грязном плаще и с подозрительного вида саблей. Вместо кровавых схваток — медитативные дуэли, вместо врагов — антропоморфные сгустки слизи, а перемотку времени заменила босоногая девица, которая должна была стать нашей ходячей спецспособностью. Все это сильно настораживало, но сегодня мы можем с облегчением заявить: паника отменяется, у **Ubisoft Montreal** все получилось. Хотя эта игра понравится далеко не всем.

Зачем ты мне строишь глазки?

Как и в случае с еще несколькими играми, вышедшими в 2008 году (показательный пример — **Spore**), к новому Prince of Persia нельзя подходить так, как вы, возможно, подходите к остальным играм, иначе он покажется вам пресной поделкой для детей ясельного возраста. Представьте себе, в этой игре персонаж не может умереть. То есть совсем: сохранять игру придется лишь перед выходом из нее. Кроме того, здесь практически невозможно принять неправильное решение, не нужно отплясывать канкан на клавиатуре, чтобы провести какой-нибудь особо хитрый прием. Вообще, если вы не впервые открыли для себя игры, Prince of Persia не потребует от вас хоть сколько-нибудь заметного напряжения. Все, что от вас нужно, — расслабиться и получать удовольствие.

Разработчики заново расставили акценты, в результате чего игра очень сильно изменилась, прежде всего — идеологически. Сюжет вернулся к канонам восточной сказки: с мечами и магией, но без единого намека на жестокость. Мало того, тут появился — только, пожалуйста, без паники — комедийный элемент. Игра начинается с того, что Принц бредет посреди песчаной бури. В какой-то момент он оступается,



Древо жизни — еще одна цитата из учения манихеев.

Уголок юного техника

Вам наверняка интересно, насколько качественно Prince of Persia портирован на PC. Так вот, качество порта — среднее. К производительности у нас претензий нет — на рекомендуемой конфигурации игра, как правило, не тормозит. С управлением все тоже хорошо: в игре всего восемь основных кнопок (считая WASD-раскладку) плюс мышь; к стандартной конфигурации быстро привыкаешь, но при желании кнопки можно переназначить. С геймпада, правда, управлять все равно удобнее: игра явно заточена под контроллер Xbox 360, даже цветовое кодирование кнопок сохранено. Но основная претензия: нестабильность работы. К нам в руки попала предфинальная версия, и она страдала от регулярных и беспричинных зависаний. Причем, когда мы выключали игру через диспетчер задач и запускали заново, она начинала страшно тормозить, помогала только перезагрузка компьютера. Возможно, у вас таких проблем не возникнет (да и патч, мы уверены, не замедлит появиться), но мы, если что, предупредили.

Так говорил Заратуштра

В основе Prince of Persia лежит зороастризм, одна из первых монотеистических религий. Считается, что эта вера зародилась в XVIII веке до н.э. на территории современного Ирана и Афганистана. Ее основателю, Заратуштре (он же Зороастр, он же Заратустра), было дано откровение Ахуры Мазды в виде Авесты — священного писания. Пророк проповедовал веру в единого бога, осуждал распри и насилие между людьми, восхвалял чистоту и созидательный труд.

Отличие зороастризма от большинства других религий в том, что в нем нет практики миссионерства, приверженцы этого учения считают, что спастись может любой человек, даже если он не исповедует зороастризм: достаточно вести праведную жизнь. Также они верят в то, что мир изначально был сотворен идеальным и чистым, поэтому в этой религии нет аскетических практик и обрядов умерщвления плоти: постов, отшельничества, монашества.

Зороастрийцы убеждены, что человеческая душа попадает в материальный мир, чтобы внести свой вклад в борьбу добра со злом. Творцу (Ахура Мазда, он же — Ормазд) противопоставляется демон Ариман (Анхра-Майнью), призванный осквернять мир. Образом Творца на земле зороастрийцы считают священный огонь, из-за чего эту религию часто называют огнепоклонничеством. Огонь горит в каждом храме и в каждой общине. Священнослужители — мобеды — должны защищать огонь любой ценой, в том числе с оружием в руках.

Одним из обязательных ритуалов зороастризма считается соблюдение чистоты, которая может быть нарушена соприкосновением с оскверняющими предметами — например, трупами людей, а также болезнями, злыми мыслями, словами или делами. Человек, подвергшийся осквернению, должен пройти сложный ритуал очищения. В Prince of Persia мы как раз этим и занимаемся — освобождаем сказочный город от скверны.

Картина «Заратустра» Николая Рериха.

Зороастризм процветал на Ближнем Востоке и в Средней Азии до середины VII века н.э., когда он пришел в упадок под натиском молодой религии — ислама. Однако окончательно истребить последователей Заратуштры не удалось, и сегодня эта религия насчитывает около двухсот тысяч верующих по всему миру. Отсылки к Заратуштре можно найти в творчестве многих писателей, философов и музыкантов. Легенда о нем вдохновила Фридриха Ницше на создание произведения «Так говорил Заратустра». В книге Роджера Желязны и Томаса Т. Томаса «Маска Локи» один из главных героев прибегает к помощи Аримана, чтобы достичь бессмертия. В трилогии А. Зорича «Завтра война» существует целое межзвездное государство, исповедующее зороастризм. Кроме того, зороастрийцем был Фредди Меркьюри, лидер группы Queen. В России зороастризм известен как Благоверие.

падает в канаву, но оперативно группируется, эффектно приземляется и... получает булыжником по затылку. Дальше — больше: наш герой иронизирует, бахвалится, рассуждает о персидских коврах и недвусмысленно дает понять, что он — весельчак и вообще рубаха-парень. Удивительнее всего то, что смотрится это уместно, хотя и начисто разрушает все представления о том, каким должен быть персидский принц: герой ведет себя естественнее, он скорее похож на диснеевского Аладдина, чем на привычного воителя без страха и упрека.

Другое важное изменение — стилистика. Мы уже неоднократно говорили об этом, но повторяем: новый Prince of Persia фантастически красив. Визуально это очень напоминает серию **Final Fantasy** — гротеск везде и во всем. Храм, построенный в корнях километровой высоты дерева, висящие в воздухе конструкции непонятного назначения, купола восточных дворцов, к которым прилажены крылья ветряных мельниц, гигантские воздушные шары — все это самым возмутительным образом попирает всякие представления о реальности. Этот мир выглядит как плод больного воображения, но прием работает — с первых же минут чувствуешь себя героем сказок Шахерезады.

Какая такая восточная любовь?

В этих декорациях Ubisoft Montreal рассказывает не то чтобы оригинальную, но интересную историю о том, как бог тьмы Ариман вырвался из заточения и поразил целый город скверной (corruption, дословный перевод — «разложение» или «гниение», но по смыслу ближе именно «скверна») — субстанцией, которая превращает окружающий мир в убедительное подобие тамбура пригородной электрички: мрачно, грязно и не предвещает ничего хорошего. Помешать Ариману может только девушка Элика и удачно подвернувшийся под руку Принц.

Очищать город от скверны приходится поэтапно, район за районом. Всего предстоит вернуть к жизни двадцать четыре локации. В центре каждой из них расположена площадка, на которой пульсирует некий столб энергии. Наша задача — довести туда Элику, чтобы та при по-

Вот такую картину вы будете наблюдать с завидной регулярностью, если не будете осторожны.

Периодически случаются головоломки с рычагами; решаются за полторы минуты.

От улыбки станет всем светлей

После обряда очищения каждый уровень меняется на ваших глазах буквально до неузнаваемости. На приведенных ниже картинках показано, как выглядит один из этапов игры до и после очищения.

1 Ариман принес в этот мир скверну — вязкую субстанцию, которая поражает все, до чего доберется. После очищения она исчезает, а на ее месте появляется что-то более жизнерадостное. В этом случае — симпатичный ручеек.

2 Земля вокруг скверны становится черной и безжизненной. Обряд возвращает ей первозданный вид: на голых камнях начинает расти трава, расцветают цветы; а если приглядеться, на заднем плане можно увидеть радугу.

3 Даже воздух вокруг выглядит иначе — светлее и прозрачнее. А еще над очищенной локацией всегда светит солнце.

4 В очищенных районах города появляются «семена света», которые нужно собирать для дальнейшего прохождения игры. Любопытный факт: согласно манихейству, одной из сект, отколовшихся от зороастризма, «частицы света» — это души людей, которые нужно спасти.

мощи магии провела обряд очищения. Проблема в том, что каждый уровень — это хаотическое на первый взгляд нагромождение стен, колонн и лестниц, висящее в ста метрах над землей. Если бы перед нами был Prince of Persia старого образца, это означало бы нетривиальный акробатический пазл, для решения которого нужно сначала десять минут думать, куда идти, после чего добрых двадцать раз падать в пропасть, пытаясь уцепиться за очередной уступ. Но теперь, как мы уже говорили, все гораздо проще. Начать хотя бы с того, что маршрут разработчики продумали за нас: достаточно указать на карте пункт назначения, после чего нажать специальную кнопку — и светящийся след укажет, куда и как вам идти.

Далее — акробатика. Она организована по схеме, напоминающей **Assassin's Creed**, то есть в обычное время мы используем не более двух кнопок: одна отвечает за прыжки и пробежки по стенам, а другая — за действие шипастой перчатки на руке Принца, с ее помощью мы хватаемся за вделанные в потолок кольца (помогает пробежать дальше) и, высекая искры, спускаемся по стенам. В результате проблем вида «как забраться вон на ту стену» практически не возникает. Если же вы вдруг оступились и рухнули в пропасть, вас обязательно спасет Элика.

Эта девушка действительно играет ту роль, о которой говорили разработчики: она — наш контекстно-зависимый спецприем. Если упали — тут же подхватит. Если надо прыгнуть дальше, чем позволяют человеческие возможности, — подбросит куда нужно, только кнопку нажмите. Элика — вообще очень самостоятельная барышня, и, по-хорошему, непонятно, зачем ей нужен Принц. Но вместе они смотрятся просто идеально: страхуют друг друга и выделывают немыслимые па на балке шириной в десять сантиметров — анимация в игре выше всяких похвал.

В конце любого уровня предстоит схватка с боссом, каждый из которых — бывший человек, в свое время продавший душу Ариману. Всего боссов четверо, каждый «курирует» свою часть города и появляется ну буквально на каждом этапе (то есть одного босса предстоит победить по меньшей мере шесть раз). Это — практически единственные ваши противники в игре (не считая редких стычек с рядовыми порождениями скверны). Бои, как и все прочее в Prince of Persia, организованы просто и изящно. Есть четыре вида атак — мечом, перчаткой, с применением акробатики, а также с помощью Элики. Комбинируя их, мы получаем невероятно зрелищные комбо. Вот Принц хватает перчаткой противника за глотку и подбрасывает на три метра в воздух. Затем подпрыгивает и наносит эффектный удар мечом. Затем приседает, а Элика в этот момент отталкивается от его плеча, переворачивается в воздухе и обрушивает врагу на голову какую-то синюю молнию.

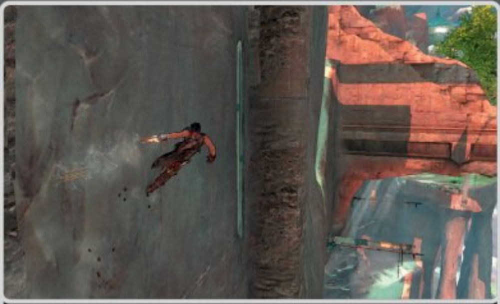
После того как босс будет повержен, локацию можно очистить от скверны. Элика несколько секунд медитирует в столбе света,

Дуэли с боссами выглядят не хуже любого файтинга.

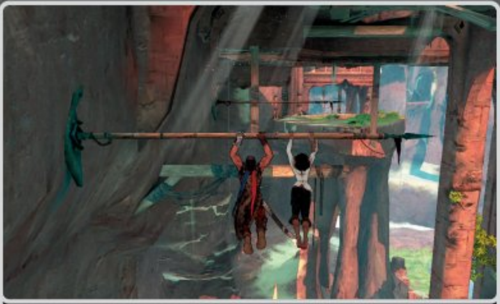
Да, это именно то, о чем вы подумали: гигантский воздушный шар, в который вделаны медные кольца.

Смотри, как вертится, нахал!

Новый Prince of Persia — игра довольно простая, но акробатические этюды здесь стократ сложнее, чем в Assassin's Creed. Итак, в попытке добраться из точки А в точку Б Принц может:



Бегать по стенам...



...раскачиваться на брусьях...

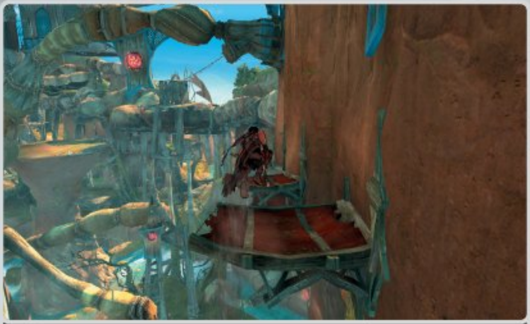
...ползать по потолкам, цепляясь за вделанные в них кольца...

...прыгать на безумные расстояния при помощи Элики...

...ползать по колоннам...

...а также спускаться по стенам при помощи шипованной перчатки.

Кат-сцены срежиссированы просто отлично: камера выбирает наиболее удачные ракурсы.



Это удивительно, но в статике местные акробатические этапы выглядят ну очень скучно.

после чего местность преображается буквально на ваших глазах: расцветают цветы, вырастает трава, начинает светить солнце. После этого на уровне появляются некие светящиеся сферы. Их придется собирать, чтобы активировать новые заклинания Элики. Магические навыки, в свою очередь, помогают мгновенно перемещаться в недоступные ранее локации: для этого в стены то тут, то там вделаны специальные разноцветные диски, без них многие уровни просто не пройти. Всего этих дисков четыре вида, каждый работает по собственной схеме. Один так и вовсе позволяет бегать по отвесным стенам и потолкам. Ощущения от этого процесса чем-то напоминают **Portal**: воспользовавшись диском, вы моментально перестаете понимать, где низ, где верх.

Звучат все эти объяснения довольно громоздко, на деле же все происходит очень естественно. Фактически все, что от вас требуется в игре, — чувство ритма, чтобы вовремя нажимать на кнопки. Из этого следует один очень важный вывод: Prince of Persia — это игра, в которой вы скорее наблюдатель, чем главный герой. Это прежде всего интерактивная сказка, а уж потом — платформер, файтинг и все остальное. Сказка, которая очаровывает с первых минут. И все же к ней есть две очень серьезных претензии. Во-первых — однообразие. Здесь двадцать четыре этапа, на каждом из которых от нас требуется сделать одно и то же. Сначала мы пробиваемся к центру уровня, чтобы очистить его от скверны. Затем побеждаем босса. Затем проходим уровень еще раз, чтобы собрать максимально возможное количество сфер. После этого идем на следующий уровень и повторяем процедуру. Это занимает куда больше времени, чем кажется. Во-вторых, Prince of Persia — удивительно безжизненная игра. Персонажей — меньше десятка, врагов практически нет. Все, что остается, — наслаждаться пейзажем и анимацией героев, а это придется по душе далеко не всем.

■ ■ ■

Новый Prince of Persia страдает в точности от тех же недугов, что и все игры **Ubisoft Montreal** в этом году: заложенные в нее идеи гениальны, но, сложенные воедино, плохо работают. В меньшей степени это относилось к **Assassin's Creed**, в большей — к **Far Cry 2**. В случае с «Принцем» мы готовы простить многое — все-таки это первая игра в перезапущенной серии, концепцию еще можно и нужно дорабатывать. Но в следующий раз этот трюк уже не сработает. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Настоящая персидская сказка. Обаятельная, зрелищная, но одновременно с этим местами однообразная и безжизненная. Дослушать до конца смогут не все, но многие.

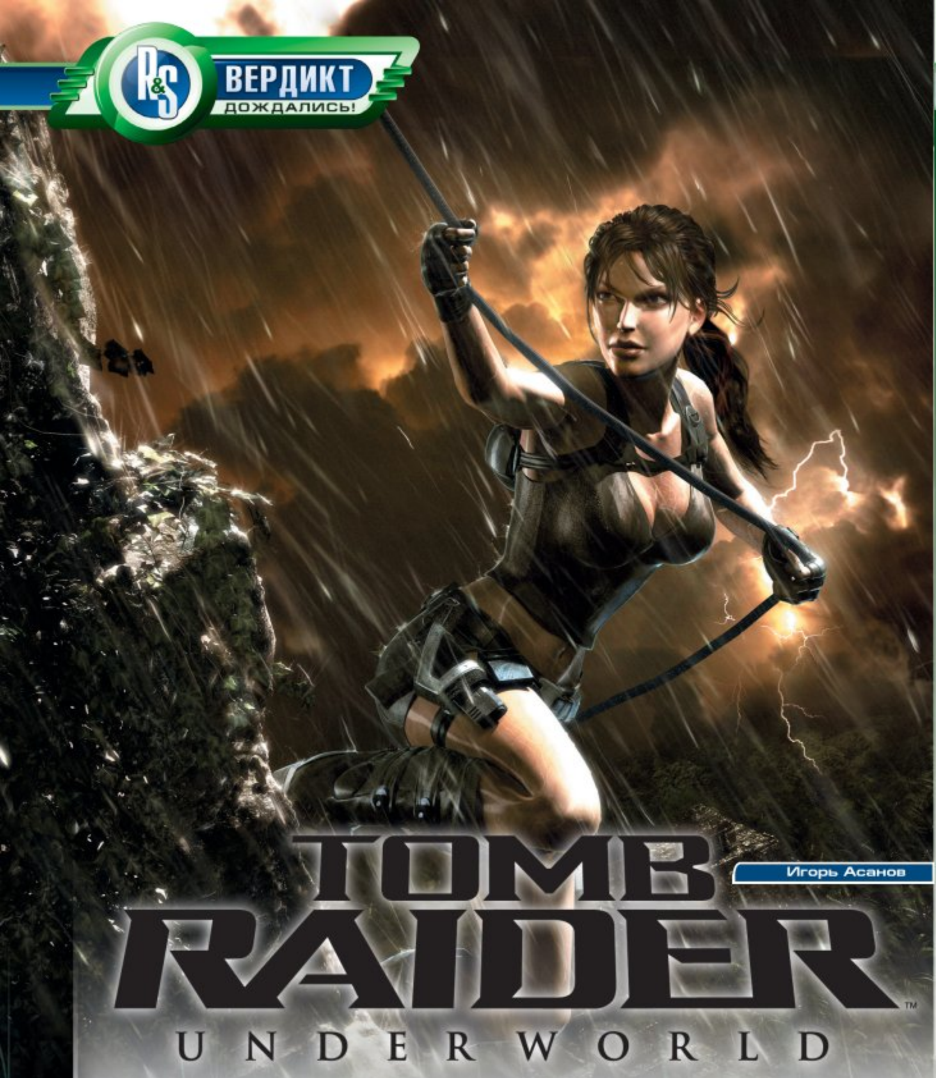
ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
NecroVisioN
Два мира, одна война
ДВА МИРА: окопы Первой мировой и мрачные своды преисподней
КОШМАРНЫЕ БОССЫ: встреча с каждым из них — отдельное запоминающееся приключение
ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА: солдаты кайзера, зомби, роботы, вампиры и демоны!
Новый шутер от создателей PainKiller
ИННОВАЦИОННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА: эффектные комбинации видов оружия. Комбо-удары и заклинания.
РЕКЛАМА
ФИРМА «1С»
MILES SOUND SYSTEM
The Farm 51
havok
BINK VIDEO
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Все прочие знаки и торговые знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. © The Farm 51. Все права защищены. Использует Bink Video. © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. Использует Miles Sound System. Copyright © 1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. NecroVisioN использует HavokR. © 1999-2009 Havok.com, Inc. Все права защищены.



TOMB RAIDER UNDERWORLD

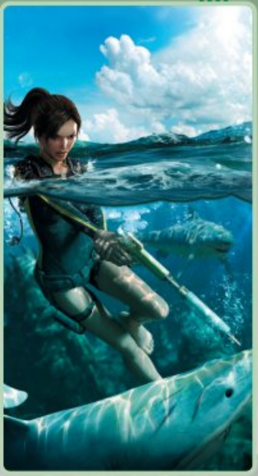
Игорь Асанов

ЖАНР Ларосимулятор

- **Издатель**
  Eidos Interactive
- **Разработчик**
  Crystal Dynamics
- **Издатель в России/локализатор**
  Новый диск
- **Похожесть**
  - Tomb Raider: Anniversary
  - Tomb Raider: Legend
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.tombraider.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео



Лара Крофт появилась на экране в виде глазастой резиновой куклы двенадцать лет назад, с тех пор мало что изменилось (разве что бюст из квадратного превратился в почти настоящий). За это время даже у самой легкомысленной девушки, по идее, должны появиться хоть какие-то стремления, мечты и переживания. Но только не у Лары.

Малышка на миллион

Два с половиной года назад выход **Tomb Raider: Legend** ознаменовал перезапуск сериала, и это внушало некоторые надежды — благодаря многолетним внутриродовым связям у Tomb Raider уже начали было появляться следы вырождения на лице. После провальной **Tomb Raider: The Angel of Darkness** серию передали в руки американцев из **Crystal Dynamics**, и тут **Eidos** можно понять. **Core Design** (авторы оригинальной игры и всех ее продолжений, включая The Angel of Darkness) к тому моменту уже слабо понимали, какой они хотят видеть серию, и городили бессмысленные нововведения безо всякого удержу. От былого задора не осталось и следа — Лара сменила шорты на джинсы, древние пещеры и гробницы — на мрачные улицы ночного Парижа. Но вместе с тем стала еще неповоротливее, отчего игра сделалась одновременно сложнее и скучнее. А тут еще эти невнятные RPG-элементы...

Разработчики из Crystal Dynamics казались крайне разумным выбором. Они, с одной стороны, сочинили барочную вам-

Огромный осьминог, поселившийся в морских руинах, оказался совсем не опасным и ничего не имеет против Ларинного присутствия.

У троса с магнитным крюком слегка расширили область применения — теперь на нем можно спускаться, как в Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas.

Выход есть!

Рассказывая о новой части Tomb Raider, мы не могли не написать про игру, которая год назад привела в восторг даже тех редакторов «Игромании», которые игры подобного жанра не переносят в принципе. **Uncharted: Drake's Fortune** — не только самый лучший приключенческий экшен на PlayStation 3, но недостижимый идеал для всех Tomb Raider, вместе взятых. Удивительно наблюдать, как **Naughty Dog** (создатели известных платформеров **Crash Bandicoot** и **Jak & Daxter**) одним махом, с первого захода решили все классические проблемы игр с участием Лары Крофт. Здесь реализована практически идеальная, интуитивно понятная акробатика, которая чуть ли не впервые в подобных играх (не считая **Prince of Persia: The Sands of Time**) доставляет сплошное удовольствие. Чтобы перемахнуть на соседний уступ, не нужно тщательно выверять угол и расстояние — игра мягко и ненавязчиво делает это за вас. А знакомое по Tomb Raider балансирование на шесте в Uncharted выполняется с помощью гироскопа — движениями самого геймпада PS3.

Экшен-механика один в один скопирована с **Gears of War** (позиционные перестрелки, активное использование укрытий), а рукопашные схватки настолько зрелищны, что ради них иной раз просто забываешь о существовании оружия. Здесь почти никогда не бывает строгого деления на прыжковые или экшен-эпизоды — стрельба и акробатика легко функционируют в связке. Но Uncharted — ни в коем случае не модный паркур-экшен с забегами по стене, она не зациклена на собственном геймплее.

Главный герой, Натан Дрейк, далек от образа супергероя. Он нахален, слегка труслив и постоянно хохмит, даже когда его жизнь висит на волоске. Смешно паникует, когда карниз под его ногами начинает вдруг с треском осыпаться, и ни в коем случае не желает подставляться под бандитские пули. Запросто бросает на произвол судьбы (но потом не раз спасает) нанявшую его журналистку Елену, чтобы отправиться вместе с ней на поиски сокровищ Френсиса Дрейка — известного пирата и своего далекого предка. Единственная проблема в том, что Uncharted — это PS3-эксклюзив и на других платформах точно не появится.

Без женского обаяния в Uncharted тоже не обошлось, иначе конкуренция с Tomb Raider была бы просто невозможна.

Uncharted настолько заряжена легкостью и солнцем, что один сеанс игры по производимому эффекту сравним с посещением солярия зимой.

пирскую экшен-серию **Legacy of Kain**, а с другой — придумали несколько отличных платформеров (**Gex**, **Pandemonium**). Новые девелоперы благоразумно рассудили, что лучший способ исправить положение — начать все заново. И аккуратно воспроизвели Tomb Raider в ее лучшие годы, вместе со всеми достоинствами и недостатками. Но перестрелки, количество которых увеличили в несколько раз, выглядели по-прежнему нелепо.

И все-таки возвращение к шортам и пистолетам удалось — поклонники только этого и ждали. Дело как будто пошло на лад, и в прошлом году Eidos провернула еще один трюк — выпустила ремейк самой первой части — **Tomb Raider: Anniversary**. Неудачный экшен практически убрали, а Лара в фирменном зеленом топике выглядела настолько трогательно, что ругать классику язык не поворачивался. Кроме того, теплилась надежда на то, что Crystal Dynamics все еще разминаются перед большим выступлением. Выпуск ремейка в этой ситуации был не только хорошим подарком фанатам, но и поводом вспомнить, с чего все начиналось. А заодно и отличным прологом к **Underworld**, где соединились вместе сюжетные линии и персонажи из обеих частей — Legend и Anniversary.

Задержка дыхания

Именно поэтому, чтобы понять весь трагизм ситуации, крайне желательно пройти обе предыдущие игры перед тем, как садиться за новую. И не только потому, что от вас ускользнет вся предыстория местного сюжета. А для того, чтобы понять, как далека Underworld от качественного скачка, которого можно было ждать после успешного возрождения серии.

Тактика Crystal Dynamics больше всего напоминает почерк их предшественников из Core Design, которые из года в год меняли в играх лишь трехмерную модель самой Лары. Underworld здесь выступает схожим образом — основные изменения по сравнению с двумя прошлыми частями коснулись только графики. Движок все тот же, но он действительно похорошел — модель Лары сильно прибавила в детализации, по качеству она теперь почти не отличается от своего аналога

«Эй, Алистер, живо сюда, пока она нас не видит!»

Разработчики отказались от quick time events — в такие моменты время замедляется, а вам нужно быстро-быстро увернуться от опасности.

Средиземное море

Здесь папа занимался поисками мифической страны викингов, якобы скрытой на дне моря. Видимо, было здорово, но мне тут не до веселья: чайки склевали все мои диетические хлопья.

Поместье Крофтов

Пора, наконец, навести порядок в этих пыльных катакомбах, что находятся под нашим родовым поместьем. Ящик с патронами мы поставим вот сюда…

Остров Ян-Майен

На этом острове спрятано величайшее сокровище эпохи викингов. Как раз его я хотела на день рождения в семь лет. Вместо этого мне подарили дурацких аквариумных рыбок. Придется доставать самой.

Таиланд

На шоу трансвеститов так и не попала. Зато успела увидеть статую Шивы и покормить ядовитых ящериц — очаровашки!

Южная Мексика

В мексиканских джунглях вовсю льет дождь. Зонтик сломался — зачем я его вообще с собой брала?

Северный Ледовитый океан

Очень стыдно: пока плыли сюда, увидела белого медведя и захотелось купить себе шубу! Но здесь и правда очень холодно!

из стартовой CG-заставки. Но от игры, главным достоинством которой всегда была главная героиня, другого ждать и не приходится — создатели эротических игр родом из Японии тоже часто прибегают к подобному приему. Нам же было гораздо интересней то, как Лара теперь реагирует на контакты с окружающей средой. Обещанной грязи, которая должна была липнуть на мокрое тело героини после забегов по джунглям, по сути, нет — вместо нее обычная статичная текстура, которая тут напоминает скорее легкий слой копоти на коже. То же самое уже было в Legend, где Лара вполне реалистично намокала в воде и сохла под солнцем.

Куда интереснее то, что теперь героиня (пожалуй, впервые в компьютерных играх) может потеть. После минутной пробежки (для быстрого бега появилась специальная клавиша) Лара начинает не только тяжело дышать и устало закатывать глаза, но и очень натурально покрываться бусинами пота, при этом она кокетливо обмахивается ладонью.

Наблюдать за мокрой Ларой в Underworld доводится гораздо чаще, чем раньше. Значительная часть игры (а если точнее — первый и последний уровни), как и обещали, полностью проходит под водой. Если вы вдруг вспомнили зубодробительный этап с подводной лодкой (Tomb Raider 2), осложненный нехваткой кислорода и агрессивными акулами, можете расслабиться — на этот раз наши нервы решили пощадить. Кислород в Ларином акваланге бесконечен, как и боеприпасы для гарпуна. А значит, ничто не будет отвлекать вас от степенных прогулок среди коралловых рифов и поиска спрятанных секретов.

Подводные уровни — лучшее, что есть в Underworld. Тут игра, наконец, работает как симулятор созерцания. На оставшихся четырех картах (всего уровней шесть) балом правит акробатика и отчасти экшен. То есть те два компонента, которые у Tomb Raider традиционно выходят хуже всего.

Те, кто в танке

Самое страшное — Crystal Dynamics, похоже, убеждены, что у них все прекрасно получается. Они ограничиваются мелкими правками и всерьез считают их чуть ли не жанровыми свершениями. Им говоришь: концепция игры не менялась уже много лет. А они в ответ: ну как же, мы ведь убрали из игры quick time events и надоедливых боссов в конце каждого уровня! Им

Подводные уровни — горячий привет от Tomb Raider 2.

«Слышь, блондинка, тебе череп не жмет?»

«Боже, ну когда же меня научат двигаться и стрелять одновременно?»

За такие ракурсы игре можно многое простить.

твердишь: Tomb Raider не хватает нелинейности и интересных игровых ситуаций. Они искренне удивляются: ну мы же обучили Лару новым трюкам и используем физику в головоломках, чего еще вы хотите? Их умоляешь: сделайте героиню более человечной. Они радостно восклицают: о, отличная мысль, мы что-нибудь придумаем. Только пока не знаем, что именно.

Crystal Dynamics словно сидят в наглухо запечатанном бункере и понятия не имеют, что происходит снаружи. А снаружи еще год назад вышла игра **Uncharted: Drake's Fortune**, в основе которой лежат ровно те же самые идеи, что и в Tomb Raider. Только работают они в тысячу раз лучше (почему — см. соответствующую врезку). Примерно в то же время вышла **Assassin's Creed**, из которой стало ясно, как должна функционировать акробатика в играх.

А Лара Крофт тем временем из двух *абсолютно одинаковых* ящиков до сих пор готова забраться только на тот, который выбрали для этого геймдизайнеры. Зато как изящно и артистично она взбирается по специально вырубленным для нее каменным уступам (анимация впервые в серии создавалась не вручную, а с помощью motion capture)!

Акробатика действительно выглядит лучше, чем когда-либо, но управление снова все портит. С появлением необходимости прыгать под различным углом (да еще и попадать при этом на какой-нибудь сантиметровой толщины столб) все вернулось на круги своя. Если бы не постоянные и раздражающие недолеты, перелеты и промахи, Underworld пробегалась бы за полтора вечера. Даже с гейм-падом половина действий традиционно заканчивается падением в пропасть — фирменное ноу-хау всей серии. Мы бы и рады карабкаться по скалам, исследовать мир и любоваться пейзажами, но Crystal Dynamics самым хамским образом не дают нам насладиться собственной игрой.

Хотя редкие эпизоды с использованием оружия вредят Underworld еще больше. Экшен-система в Tomb Raider по-прежнему никуда не годится. Особенно это заметно там, где мы остаемся с противниками один на один, не отвлекаясь на акробатические этюды. В очередной раз наплевав на все жанровые тренды, Лара не умеет пользоваться укрытиями, а стрелять приходится только прибегая к автоприцеливанию в живот, как и двенадцать лет назад. Ущербный рапид из Legend никуда не делся, но пользоваться им стало совсем не обязательно. Гораздо проще сбить врага с ног ударом ботинка (свежий прием), а уже потом добить. Для противников, у которых ног больше, чем две, отлично подходят самоклеящиеся (как в **Halo**) гранаты. К сожалению, здешние зверушки успевают догнать Лару и взорваться вместе с ней. И забудьте о возможности целиться вручную — в этом режиме чувствуешь себя просто мишенью в тире, ведь полноценно передвигаться во время прицеливания по-прежнему не дают. Зато с архаичным автоприцелом теперь можно вести огонь по двум врагам одновременно — надо думать, серьезное достижение.

Баба-автомат

Теоретически Underworld мог помочь хороший сюжет. Но те диалоги и сценарные ходы, которые выдают Crystal Dynamics в последних играх серии, можно приписать разве что пятнадцатилетнему фанату Tomb Raider. История путешествия по следам пропавших родителей выглядит, конечно, трогательной отсылкой ко всей приключенческой романистике, начиная от Жюля Верна. Но без нормальных характеров она уступает даже обеим экранизациям Tomb Raider с Анджелиной Джоли. К тому же сам сюжет подается в лучших традициях девяностых: каждый уровень всегда венчается катсценой, в которой затянутые в черный латекс злодейки убегают от вооруженной Лары либо угрожают ей же, только безоружной.

Сама Лара почти всегда действует в рамках давно утвержденного образа: умная, решительная, хладнокровная, бесстрашная, независимая аристократка — идеал всех феминисток (кстати, вы в курсе, что в Tomb Raider с удовольствием играют девушки?).

По-хорошему, в этой женщине нет (и чего уж там — скорее всего, не будет) ничего такого, за что к ней можно было бы проникнуться симпатией. Кроме внешности, конечно. Мы всерьез подозреваем, что модель главной героини занимает у разработчиков практически все время, отведенное на создание игры. Вот и в этот раз — очередная пластическая операция: увеличили скулы, добавили мимические морщины, подретушировали взгляд. Теперь эти большие выразительные карие глаза вполне годятся для того, чтобы ими можно было убивать не хуже знаменитой пары пистолетов. Только вот камера в роликах гораздо чаще дает крупным планом все, что расположено гораздо ниже. Там, будьте уверены, тоже все в порядке.

■ ■ ■

Новый Tomb Raider, безусловно, не оправдывает никаких надежд, но это было понятно еще на E3 2008. В нем действительно нет ничего принципиально нового в сравнении с двумя предыдущими играми. Но давайте признаемся, главная причина, по которой миллионы людей на Земле сейчас пытаются победить гигантского осьминога, — это пара крупных планов Лары в мокром купальнике. Именно поэтому подавляющее большинство играющих мужчин Underworld купит и пройдет. И никакой **Prince of Persia** не в силах этому помешать.

ПЕРЕВОД: Русская локализация от **«Нового диска»** вышла одновременно с западным релизом, но хороша она не только этим. Голоса переведены качественно и не режут слух неестественными интонациями. Вот только Ларе в исполнении Елены Соловьевой слегка не хватает энергии и выразительности в голосе — сейчас она похожа скорее на домашнюю девушку с хорошим воспитанием. Впрочем, английский вариант страдает примерно той же проблемой. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Обновленный Tomb Raider угодил в ту же ловушку, что и пять лет назад: серия топчется на месте, игнорирует все мыслимые тренды и отпугивает традиционно ужасным управлением. Но Лара Крофт из года в год все хорошеет, для многих этого будет вполне достаточно.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 7,0

ХОРОШО

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР
- Экшен
- Хоррор

Издатель
Atari
Издатель в России
1С
Разработчик
Action Forms
Похожесть
- Серия Condemned
- Серия Silent Hill
Мультиплеер
Отсутствует
Объем
1 DVD
Сайт игры
http://cryostasis-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

АНАБИОЗ
СОН РАЗУМА

Линар Феткулов

В фильме «Пароль «Рыба-меч» герой Джона Траволты говорит: «*У Голливуда есть одна проблема. Они снимают чушь. Режиссура, операторская работа, игра актеров, сценарий — все на высоте. Нет глубины*». Эта фраза отлично характеризует большинство современных игр. Графика, спецэффекты, постановка роликов, геймплей в пределах жанра — к качеству исполнения никаких претензий (мы сейчас говорим преимущественно о тех играх, которые получили у нас от восьми баллов и выше). А вот рассказать по-настоящему интересную и глубокую историю могут единицы.

За два года ожидания игры **«Анабиоз: Сон разума»** мы практически поверили, что она как раз будет относиться к немногочисленным исключениям. **Action Forms** нарисовали почти идеальные декорации для качественного триллера, придумали интригующую предысторию и предложили несколько интересных геймплейных решений. С сожалением признаем — дальше этого у них дело не пошло.

В «Анабиозе» есть такой тонкий, проникновенный момент, как дуэли на пожарных топорах.

Образ капитана получился немного странным. То он тиран корабля, самоуверенный и властный; то — сентиментальный, инфантильный старик, который не может принимать адекватных решений.

Вспомнить все

Здесь собраны четыре самых удачных, на наш взгляд, сцены с ментал эхо. Они почти никак не связаны с основным сюжетом, так что можете ознакомиться с ними, не боясь испортить себе впечатление от игры.

Отважный ныряльщик

Облачившись в тяжелый и громоздкий акваланг, мы спускаемся в затопленный отсек, чтобы исправить поломку. Товарищ ведет нас, плывя в надувной лодке. Он не знает, что в глубине ждет неприятная компания — зомби-утопленник.

Станок

Чтобы остановить потоки дыма, мы в экстренном порядке выпиливаем на станке «заглушку». Станок выполнен бесподобно. Внешний вид и звуки позаимствованы из ближайшей каморки токаря. Любой, у кого в школе был урок труда, по достоинству оценит этот флэшбек.

Попытка бегства

Честный помощник капитана не хотел оставить его в беде, но под дулом автомата все же решился бежать с корабля на вертолете. Заключенные (откуда они взялись на атомном ледоколе, никто так и не объяснил) изо всех сил стараются помешать взлету.

Белый медведь

Рядом с каютой капитана стоит чучело белого медведя — в него тоже можно вселиться. В зверином обличье мы перенесемся в ледяную пещеру, чтобы, ползая на брюхе по холодному полу, проскользнуть мимо охотников и убежать на волю.

Подвиг во льдах

Если вдруг вы пропустили все пять наших превью, то, должно быть, не знаете, что «Анабиоз» — это украинский экшен-хоррор от первого лица. Главный герой (сами разработчики ласково называют его «крутым полярником») Александр Нестеров отправляется на застрявший во льдах атомный ледокол «Северный ветер», чтобы расследовать случившееся там преступление: предательство и убийство капитана. В процессе выясняется, что на простой поножовщине в кают-компании дело не закончилось: многие члены команды под действием радиации, холода и сверхъестественных сил потеряли человеческий облик и превратились в чудовищ.

Надо признать — все, что касается корабля и его обитателей, в «Анабиозе» сделано ровно так, как и было обещано. «Северный ветер» — огромное судно, по которому блуждаешь часами, причем масштаб удается оценить не сразу. Ключевой момент знакомства — вид реактора. Взрыв вспорол судно в поперечнике, от самого низа до верхних палуб. Три раза мы заглянем в мерцающую красным пропасть. Сначала — почти у самого дна, потом — чуть выше, а после — с палубы ледокола. Все это создает ощущение того, что мы действительно находимся на корабле, а не в абстрактной кишке из коридоров.

Обитатели ледокола выглядят не менее внушительно. Чувствуется, что когда-то они были людьми, и даже после уродливых, гротескных мутаций в них можно разглядеть какие-то человеческие черты. Самые яркие примеры: «паук» — матрос в защитном костюме, из спины которого торчат четыре железных штыря; омерзительная «бабочка» (тоже матрос, только с тонкими трепещущимися крыльями) и ставший символом игры «танк» — здоровяк в плащ-палатке, с замком на голове, вооруженный двумя ППШ. Все они приносят с собой стужу — свет в помещении тускнеет, экран покрывают морозные узоры — а после их смерти комната на глазах оттаивает. То есть почти каждая встреча с монстром (нападают они строго по одному) воспринимается как что-то особенное.

С противниками, правда, вышел досадный казус: их поведение жестко заскриптовано. С одной стороны, это чудесно: враги не просто прут на нас, они удивляют. То «сварщик» попытается замуровать героя в комнате, заварив дверь; то монстр с топором подловит его в узком проходе,

Сигнальные ракеты, попав в тело жертвы, продолжают гореть. Сразу вспоминается Blood, самый страшный и сумасшедший шутер от Monolith.

Побег с корабля нам показывают то от лица пилота, то глазами вот этих прекрасных ребят, которые явно не согласны с тем, что им не хватило места.

обезглавив одним ударом; то рядовой зомби, окинув Нестерова на прощание грустным взглядом, рыбкой сиганет в студеную воду вместо того, чтобы драться. Но когда дело доходит непосредственно до схваток... Все, чему обучены противники, — это подбегать в упор к герою, чтобы бить, или стоять вдалеке — чтобы стрелять. Случайная сцена, где враг пытается обойти упавший шкаф, по драматизму не уступает многим скриптовым постановкам — физически ощущаешь, с каким скрежетом вращаются шестерни в голове монстра, как обдумывает он каждый свой шаг. Теоретически противники умеют кувыркаться и бегать зигзагами, чтобы уклоняться от пуль. Проблема в том, что их выкрутасы никак не привязаны к действиям игрока. Представьте ту же «бабочку», которая отчаянно катается по полу, стоит на голове, увлеченно сучит ногами в воздухе, — до вас ей явно нет дела. С врагами в этой игре интересно ровно до того момента, пока не ослабнут нити невидимого кукловода: после этого даже самый оригинальный монстр превращается в нелепого клоуна (хотя это крайний случай, в остальных враги просто глупо себя ведут), которого хочется пристрелить, чтоб не мучился. Пожалуйста, не стесняйтесь, поступайте именно так.

Сам игрок недалеко ушел от противников в плане тактического мастерства. «Анабиоз» работает по правилам старой шутерной школы времен **Quake** — надо только целиться и давить на спуск. Для огнестрельного оружия (трех видов винтовок, ППШ и ракетницы) постоянно не хватает патронов, поэтому часто приходится вступать в ближний бой. Незамысловатая система комбо работает только в кулачных поединках, которые заканчиваются в самом начале игры, как только герой находит топор, — дальше работает только старый прием с закликиванием до смерти.

Иди и смотри

Еще одна причина, по которой исследовать заброшенный корабль не надоедает, — ментал эхо (честное слово, по-русски так и пишут!). Путешествуя по «Северному ветру», герой находит тела погибших моряков (а также коров и белых медведей) и переносится в их прошлое, за несколько мгновений до гибели. Задача — понять, что стало причиной смерти, и избежать ее. Например, отобрать у врага винтовку, опустить нужный рубильник, починить сломанный кран (подробнее см. на врезке). По возвращении из флэшбека реальность меняется: открываются двери, исчезают окоченевшие трупы в дверных проемах и так далее.

В плане геймплея ментал эхо примитивны и решаются без труда — фактически это интерактивные ролики, в которых от нас почти ничего не требуют. Куда важнее их художественный, сценарный смысл. По сути, это аналог магнитофонных записей из **Doom 3**, **BioShock**, **Dead Space** и им подобных. Только тут вместо того, чтобы просто слушать, мы попадаем в самый центр событий. Самый яркий пример — этап в лазарете. Мы бродим по пустынным помещениям и периодически мучаемся флэшбеками, в которых последовательно излагается хроника событий: как команду охватывает паника, как доктора не могут ничего поделать с заражением...

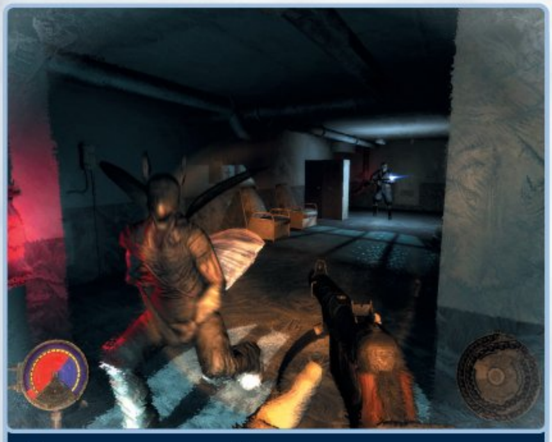
На возможности вернуться в прошлое и исправить трагические ошибки строится как минимум половина игры. Это очень хорошо. Во-первых, игрок видит, что происходило с кораблем в момент катастрофы, с разных позиций наблюдает один и тот же момент. Ближайший аналог — сериал **Lost** («Остаться в живых»). Вспомните ключевую сцену всей эпопеи — падение самолета, мы наблюдаем его с разных точек зрения: то из кабины, откуда вываливаются люди, то с центральной части острова, видя, как самолет разваливается в воздухе, то с пляжа, куда упал хвост. Так и здесь: например, сцену, в которой с палубы взлетает вертолет, сначала нужно отыграть от лица пилота, а потом — с позиции брошенных заключенных, пытающихся ему помешать. Ну а во-вторых, ментал эхо дает возможность увидеть «Северный ветер» в его изначальном виде, когда тот еще не был покрыт льдом. Поэтому каждое помещение предстает в двух состояниях: сперва — изуродованное холодом; затем — еще не замерзшее, каким оно было до катастрофы.

У «Анабиоза» свой особенный ритм. В шутерах мы зачастую несемся вперед, упуская при этом какие-то мелкие, но значимые детали. Здесь все иначе: попали в замерзшую комнату, где лежит труп, прошли ментал эхо, вернулись из флэшбека — что-то изменилось, может, здесь, а может — в соседней комнате; где-то открылся проход. В «Анабиозе» нужно внимательно смотреть по сторонам, вникать в то, что происходит в игровом мире. Таким элегантным способом нас, пусть и принудительно, знакомят с кораблем. «Северный ветер» — вообще полноправный герой игры, следить за его судьбой ничуть не менее интересно, чем за злоключениями Александра Нестерова.

Еще один приятный сюрприз: разработчики показали, что умеют играть на нервах игрока. Вот один показательный пример. В «Анабиозе» очень специфически открываются двери — долго, со скрипом и — чаще всего — в сторону главного героя, а не от него. Они просто созданы для эффектного входа монстра. Через некоторое время начинаешь в буквальном смысле готовиться к таким встречам: прежде чем открыть дверь, поглубже вдыхаешь, крепче сжимаешь в ладони мышь и только потом дергаешь за ручку.

Наводнение

А вот что у Action Forms, к сожалению, не получилось, так это история. Вся игра, по большому счету, состоит из многочисленных скриптовых



Двое на одного — нечестно! Хорошо, что такие схватки в игре большая редкость. Чаще всего мы деремся с врагом один на один.

Северный полюс здесь похож на поверхность Марса из фантастических фильмов. Все время бушует буря, здоровью мгновенно наносится урон.

Анабиоз: инструкция по применению

Игра работает по очень специфическим правилам, в отрыве от большинства современных тенденций. Это не страшно, но к ним еще надо привыкнуть. Чтобы вы не заблудились в мире «Анабиоза» — несколько советов.

Двери

Обратите внимание, есть ли у двери ручка. Если есть — в нее можно войти, если нет — нельзя. Корабль испещрен различными дверьми, ставнями и задвижками. Чтобы не проверять каждую, помните это простое правило.

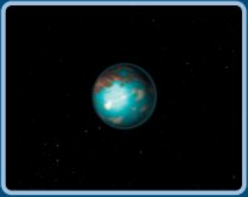
Дежавю

Вам кажется, что вы видели эту же дверь на картинке слева? Это нормально. В этой игре вам часто придется идти в обратную сторону, проходить уже знакомые помещения после того, как в них что-то изменилось.

Тепло

Это единственный источник здоровья в игре. Даже если в комнате не холодно, не стесняйтесь подойти к источнику тепла (лампочкам, обогревателям, факелам и даже источникам радиоактивного излучения), чтобы погреться про запас.

Ой...



Без паники! Подобные оказии случаются в «Анабиозе» сплошь и рядом. Вы можете подолгу размышлять над ними, пытаясь разглядеть тайный смысл, а можете просто не обращать внимания. Разницы, по большому счету, никакой.

постановок, от наших действий зависит не так уж много. Такой расклад ничуть нас не смущает, мы бы с удовольствием досмотрели этот интерактивный фильм до конца. Но проблема в том, что у разработчиков никак не выходит слаженного повествования — все подается размыто, путано и какими-то урывками. «Анабиоз» то и дело скатывается до каких-то мизансцен (вроде тех же флэшбеков), между которыми нет никакой логической связи. Вооружившись таким выразительным средством, как ментал эхо, можно было позволить игроку понять мотивы героев, лично побывав в их шкуре. Но интриги нет, персонажи одномерны и примитивны, говорят много и не по делу.

Вместо понятной, с хорошо расставленными акцентами детективной истории тут длинные, пространные размышления капитана непонятно о чем, цитаты из Максима Горького, кадры формирования планеты Земля и космические ландшафты. Вместо кульминации в отношениях героев — вылезший из реактора огромный монстр, не то Нептун, не то Фемида, с повязкой на глазах, вооруженный якорем и песочными часами. Когда понимаешь, что весь спектакль, который ты смотрел на протяжении нескольких часов, не имеет под собой никакой идейной основы, что все метафоры ни к чему не привязаны, становится по-детски обидно.

■ ■ ■

Создается ощущение, что где-то на середине разработки все сценаристы Action Forms всей толпой ушли в отпуск, и игру пришлось доделывать без них. Получилось, по сути, не так уж плохо: «Анабиоз» — игра с густой, тягучей атмосферой отчаяния, холод и пустота преследуют нас в каждой каюте обледенелого ледокола. Беда в том, что разработчики, похоже, сами не до конца понимали, что же они хотели нам сказать своей игрой. В данном случае это — критический промах, который превращает интерактивный триллер в комнату страха из вашего районного луна-парка: как бы качественно она ни была сделана, она все равно останется аттракционом. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

История капитана и корабля оказалась неоднозначной. Собственно история получилась слабой, зато корабль действительно удался.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,0

ХОРОШО

ЖАНР Злой русский шутер

- **Издатель**
  Бука
- **Разработчик**
  Orion Games
- **Похожесть**
  - Condemned: Criminal Origins
  - Manhunt
  - Невский Титбит
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  1 DVD
- **Сайт игры**
  www.thehunt.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Александр Чепелев

Черная Метка

«Помогите раскаявшемуся алкоголику вновь стать членом общества...» — клянчит спившийся интеллигент в метро, когда мы проносимся мимо. За нами, размахивая топорами и газовыми ключами, бегут жирные, разукрашенные фрики. Милиционер палит из пистолета. На скамейках, скрючившись, спят нищие. Голос неизвестного человека по рации дает инструкции, что делать дальше. Мы добегаем до края платформы, прыгаем через нее, отряхиваемся, оборачиваемся — и летящего за нами толстяка сбивает поезд.

Попытка номер шесть

Описанная выше сцена случилась в архетипичном, казалось бы, русском шутере «**Черная метка**». У **Orion Games** за пазухой пять безобразных жанровых пародий, которые традиционно отправляются у нас в мини-рецензии: «**Чистильщик**», дилогия «**Метро-2**», «**Территория тьмы**», «**Обитаемый остров: Чужой среди чужих**». Ничто не говорило о том, что на исходе 2008 года эти безнадежные, казалось бы, люди вдруг воспрянут духом и сделают одну из самых внятных русских игр за долгое время.

Сюжет «**Черной метки**» в общих чертах основан на одноименном рассказе Андрея Дашкова, который, в свою очередь, выудил идею из «Бегущего человека». На дворе 2020 год, Россия погрязла в беспределе и бандитизме, и, чтобы хоть немного приручить бунтующие массы, правительство организует реалити-шоу «Черная метка». Человеку обманным путем вводится одноименный вирус, после чего ему остается только бежать, спасаясь от охотников, в надежде передать метку другому. Все это непрерывно снимается на камеру и транслируется по ТВ.

Новый герой программы — веб-дизайнер Николай Камолов. Получив метку от толстяка в подъезде (а в рассказе, между прочим, через поцелуй с девушкой), мы просыпаемся в своей квартире от телефонного звонка. Представитель организации с говорящим названием «Антиметка» обещает избавить от вируса, если Камолов будет следовать его инструкциям. Врет, конечно, — придется дойти до самого конца телешоу.

Геймплейно «Черная метка» — это чистой воды **Condemned: Criminal Origins.** И немного **Manhunt**. Большая часть игры проходит в драках на газовых ключах, мачете, топорах, битах и серпах. Перестрелки встречаются редко, и то ближе к концу игры. В основном мы, тяжело дыша, бегаем по угрюмым декорациям, бьем головы противникам, собираем аптечки и взламываем холодным оружием двери. Или,

Убивать со спины получается крайне редко.

Сюрреализм — последнее, что ожидаешь найти в очередном русском шутере.

Телевизионные боссы

Бейсболист

Агрессивный, помятый и пьяный мужик с битой в гвоздях. Появляется эффектно — влетает на мотоцикле в окно, но, не удержавшись, взрывает его ударом о стену. Дерется, плаксиво матерясь сквозь зубы.

Пила

Назван в честь известного фильма ужасов, ведет себя как режиссер из Manhunt — следит за нами по мониторам, комментирует действия, радостно улюлюкает, когда мы забиваем очередного охотника, и изо всех сил старается запилить нас бензопилой.

Ворон

Ниндзя в BDSM-костюме, сражается на двух серпах и носит маску ворона. Женщина, говорящая мужским басом. Перед боем утверждает, что не испытывает к нам «низменной ненависти и звериной ярости» и надеется на «поединок отточенного мастерства». Поле битвы — бассейн.

Франкенштейн

Куратор шоу и единственный, кто выжил в нем в свое время. С плазменных панелей Ольга Бузова хвалит его силу и мощь, но на самом деле Франкенштейн даже слабее Бейсболиста. Обычный бугай, умирающий от одной мины-липучки.

если есть возможность и желание, подкрадываемся к врагам сзади и душим.

Самое интересное — выть белугой от всего этого совершенно не хочется. Игра, в отличие от других русских шутеров, постоянно подсовывает новые события и ловко тасует декорации. Вот мы выбираемся из подъезда, пробегаем по чердаку, спасаемся в метро, бродим по заводу, падаем в пещеру с каннибалами — и вскоре оказываемся в сумасшедшем парке развлечений. «Черная метка» исполнена с непривычным для русского шутера вниманием к деталям.

Кроме того, у Orion неожиданно прорезались серьезные режиссерские амбиции. «Черная метка» очень удачно переносит глубоко нездоровый, отталкивающий, болезненный стиль Manhunt на российскую почву. Сюрреалистичный цирк, клоуны с бейсбольными битами, главарь каннибалов, сочувствующе приговаривающий, что им нечего есть, и отрезающий вопящей жертве ноги. Наконец, ниндзя в вороньих масках, населяющие спортивный центр. Даже неприятный юмор (ближайший ориентир — «**Санитары подземелий**») тут кажется меткой культурологической деталью.

Сантехника вызывали

Постоянно рубить затянутых в карнавальные маски толстяков почти не надоедает. Мы делаем ставки на себя в тотализаторе, на выигранные рубли в магазине покупаем аптечки, броню и мины-липучки. Используем добивающие приемы. Толкаем холодильники. Чтобы взорвать машину, засовываем в выхлопную трубу смоченную бензином тряпку. В общем, не вентили по тысяче раз крутим, как в какой-нибудь **Legendary**.

Бодрит и откровенно идиотская озвучка «мясников». Ее много, она разная и всегда в таком духе: «*Мама, ну что ты волнуешься! Я с Катей гуляю, в парке. Откуда деньги? Ну я же работаю, мам, в тире, ты же знаешь. Все, мам, мне идти надо, пока!*» Это, к слову, говорит затянутый в кожу буйвол с мачете в руках, который, нападая на нас, кричит что-то вроде: «*Я лишь марионетка в руках безумия!*»

Наконец, в «Черной метке» обнаруживается язвительная пародия на сегодняшнее политкорректное общество. «*Внимание, прямой эфир! Просьба не использовать нецензурную лексику*», — предупреждает нас оператор, и в следующую минуту он же просит пожестче рубить врага — для рейтинга. По телевизору передают радостно кривляющуюся Ольгу Бузову, ведущую шоу, которая докладывает об успехах героя, убить ее нельзя. А Николай тем временем задается почти шекспировским вопросом: «*Что мне противнее: охота или гламур?*»

Выглядит «Черная метка» неоднозначно. Некоторые текстуры разбавлены водой, другие четкие, как ростовские ребята. Зато стилизация под российскую действительность идеальная. К тому же — вот уж действительно удивительно — все наши действия щедро анимированы. То есть если нужно открыть дверь, то появляется, натурально, рука, вставляющая ключ в замок, никакого телекинеза.

Отвислые уши «русского шутера» имеются, к сожалению, и тут. Если разговоры охотников в игре интересны, то основной сюжет подается через мерзко нарисованные комиксные вставки. Нападения врагов жестко заскриптованы, а сами они обожают штурмовать стенку лбом.

■■■

С формальной точки зрения никаких новых идей в «Черной метке», конечно, нет. Скелет сюжета извлечен из «Бегущего человека», концепция шоу — из Manhunt, боевая система — из Condemned: Criminal Origins, летающая говорящая камера — из **Portal**. Однако, будучи скреплены вместе, эти элементы впервые в истории русского народного шутера не разваливаются, как карточный домик, а работают. «*Однако ж во всей этой затее радует одно — на нашем с вами отечественном рынке появилась компания с очень большим потенциалом. Так что будем ждать от «Ориона» попытки номер два*» — так писали мы в 2005 году, рецензируя «**Чистильщика**». Попыток, как видите, понадобилось несколько больше. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Занятный, хоть и насквозь вторичный русский шутер, в который удивительным образом можно играть и получать от этого удовольствие.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

- **Издатель**
  Crimson Cow
- **Разработчик**
  Autumn Moon Entertainment
- **Издатель в России**
  Акелла
- **Похожесть**
  - The Curse of Monkey Island
  - Grim Fandango
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.avampyrestory-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Кирилл Волошин

Билл Тиллер, главный идеолог **A Vampyre Story**, девять лет проработал художником в **LucasArts**. Он рисовал для многих знаменитых квестов этой компании, в том числе для **The Dig** и **The Curse of Monkey Island**, плечом к плечу работал с Ларри Ахэрном и Тимом Шафером, ведущими дизайнерами **Day of the Tentacle**, **Full Throttle**, **Sam & Max Hit the Road** и **Grim Fandango**. После того как соответствующий отдел LucasArts распустили в полном составе, Билл основал **Autumn Moon Entertainment**, набрал в нее бывших коллег и, конечно, взялся делать персональный квест мечты. Гарантией успеха должен был стать опыт, полученный при работе над лучшими жанровыми представителями в известной нам части вселенной.

Этой самой игрой стала **A Vampyre Story**, анонсированная еще в 2004 году. Как и у большинства выпускников LucasArts, у Тиллера с самого начала все как-то не задалось: первый издатель, **Bad Brain Entertainment**, в какой-то момент обанкротился, из-за чего проект оставался сиротой целый год, пока его не приютили в **Crimson Cow**. Оригинальный сценарий сократили, но все закончилось хорошо: Crimson Cow в строю, материала у Тиллера хватит еще как минимум на две части (заявлена трилогия), игра успешно легла на прилавки и оказалась чудо как хороша.

Мона и Фродерик Hit the Road

Визуально Vampyre Story (здесь и далее без артикля) очень похожа на «Кошмар перед Рождеством» или «Труп невесты» Тима Бартона. То есть это такая готика для старшего дошкольного возраста: с безобидными шутками про живую мертвечину, вампиров и орудия пыток. Завязка такова: Шроуди фон Кифер (плюгавый вампир, местный Дракула) влюбился в приму парижской оперы Мону де ля Фитт и поступил с ней как любой уважающий себя благородный кровосос — без лишних церемоний покусал, посадил на кровавую диету и заточил в собственном замке. Однако вскоре после этого он трагически погиб, а Мона обрела свободу и теперь пытается вернуться обратно в Париж.

Тиллер прекрасно понимает, что ни один классический квест невозможен без так называемо-

Если этот скриншот не напоминает вам «Кошмар перед Рождеством», то мы даже и не знаем...

Железная дева (в центре) — старинный пыточный агрегат — здесь не только умеет разговаривать, но и страдает раздвоением личности.

Инвентарь заботливо исполнен в виде гроба главной героини.

Неправильное написание «Vampyre» (по-русски звучит как «вампыр») не случайно: это прямая отсылка к классической вампирской новелле A Vampyre (1829).

го sidekick, то есть комического напарника. И тут на сцене появляется Фродерик. Эта говорящая летучая мышь — своеобразная версия кролика Макса из Sam & Max: он непрерывно комментирует происходящее, шутит, всюду лезет со своими замечаниями. Кроме того, его можно использовать через инвентарь для решения загадок.

Фродерик — классический комедийный персонаж. В первом же ролике он заявляет своей хозяйке, что в опере не силен, но всегда готов дать совет на тему польки. Когда Мона, увидев записную книжку, радостно восклицает: *«Смотри, Фродерик, блокнот!»*, тот бросает в ответ: *«Потрясающе, Ватсон!»* Хамоватая летучая мышь — идеальный напарник для Моны, которая являет собой готическую версию Пэрис Хилтон (в самом хорошем смысле). Фродерик прекрасно оттеняет ее простодушный образ: глумится над компанией DC Comics и королями глэм-рока T.Rex, а также умудряется довести до белого каления каменную горгулью.

На своем пути эта пара встречает множество самых неожиданных и необычных персонажей. Среди них есть, например, банда итальянских мышей-мафиози с Сицилии, которые просят «убрать» кошку, ворона, самозабвенно стирающая собственные носки, и отдельной строкой — несчастное речное чудище, на которое что-то постоянно проливают и роняют.

Ну и традиционное для бывшего сотрудника LucasArts внимание к деталям: от книги «Я — женщина, я — мышь: путеводитель для женщин-вампиров, желающих обрести независимость!» до шкуры медведя в холле замка, которая грустно следит глазами за перемещениями героев. Тиллер часто и с удовольствием подмигивает ветеранам жанра: упомянутая горгулья уверяет, что может задерживать дыхание под водой на десять минут (один из фирменных трюков Гайбраша Трипвуда, героя Monkey Island), Мона рассуждает над поленницей о том, сколько деревьев может срубить дровосек (прямая отсылка к диалогу между Трипвудом и дровосеком из второй части Monkey Island). Плюс культурологические сюрпризы для широкого зрителя: книги якобы за авторством Макса Шрека (легендарный исполнитель роли вампира в великом немецком фильме «Носферату: симфония ужаса»), а также персонаж по имени Мина (героиня «Дракулы» Брэма Стокера).

Интервью с предметом

Тиллер и Autumn Moon сделали не просто квест, а квест в стиле LucasArts. Игровой процесс соответствующий — воплощенная классика жанра: сбор и использование предметов в активных точках, многочисленные диалоги и пазлы. Говорить придется часто и подолгу: это не короткий обмен репликами, а полноценная беседа, где у героев может быть до десятка тем для обсуждения. Учитывая, что Фродерик использует любой повод, чтобы сообщить свое мнение, легко можно представить, во что обычно выливается беседа. Загадок тоже предостаточно. Классические упражнения, где мы должны варить зелья, крутить рычаги, смазывать механизмы и подбирать секретные комбинации символов, обыграны в соответствии с «готическим» стилем игры. Так, чтобы получить масло, придется использовать орешки из клетки Фродерика на уютном стуле в камере пыток, а для приготовления зелья потребуется достать кости девственницы.

Стандартный пиксельхантинг тоже обставлен с юмором. При наведении на любой предмет появляется специальное меню, в котором содержатся все доступные персонажу действия — классическая система, которая дебютировала еще в Full Throttle. Так вот, среди доступных вариантов всегда значится «поговорить», и Мона регулярно пользуется возможностью завести беседу со стулом, чучелом или, скажем, мечом на стене. Также для решения пазлов героиня нередко прибегает к вампирским способностям (например, умение оборачиваться летучей мышью тут также присутствует в меню).

Но Тиллер прежде всего все-таки художник, и поэтому Vampyre Story, что называется, нужно видеть. За исключением трехмерных (и, заметим, абсолютно лишних) моделей, все остальное тут выглядит так, как будто вы запустили любой классический квест LucasArts. Фирменная мягкая палитра, гротескные образы, но главное — знаменитое умение Тиллера работать с глубиной резкости в рисованном 2D. Когда на переднем плане вдруг проплывает какой-нибудь объект в расфокусе, картинка окончательно складывается, и вы тут же чувствуете себя в девяностых, перед 486 DX, за одним из *тех самых* квестов LucasArts.

■■■

У каждого из выпускников легендарной квестовой студии есть свой узнаваемый почерк и свое амплуа: Тим Шафер продолжает экспериментировать с концепциями и жанрами (а судя по **Psychonauts** — еще и с легкими наркотиками), Стив Парселл, успешно расквитавшись с «эпизодической» версией Sam & Max, вернулся к иллюстрациям и написанию сценариев, а Билл Тиллер — единственный на сегодня, кто бережно воспроизводит творчество LucasArts. Пока выходит не слишком гладко: в игре встречаются досадные баги, кое-где авторам изменяет чувство меры (для решения одной из задач нужно заставить испражниться ворону), но это мелочи. В остальном у нас тут настоящие именины сердца. Ностальгирующим перед запуском рекомендуем запастись носовыми платками, а ко всем остальным убедительная просьба: пожалуйста, не пропустите эту игру. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Старомодный квест про оперную певицу-вампиршу и ее рукокрылого друга. От человека, рисовавшего Full Throttle и The Dig.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Need for Speed: Undercover

Игорь Асанов

ЖАНР Автогонки

- **Издатель**
  Electronic Arts
- **Разработчик**
  EA Black Box
- **Издатель в России/локализатор**
  Electronic Arts Russia
- **Похожесть**
  - Need for Speed: Most Wanted
  - Need for Speed: Carbon
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем**
  1 DVD
- **Сайт игры**
  www.needforspeed.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Опасения за судьбу новой части **Need for Speed** появились у нас еще летом, когда мы ездили на пресс-показ к разработчикам в Ванкувер. На таких ранних стадиях разработки игры обычно показывать не принято, а к тому времени (за четыре месяца до релиза!) готовы были только машины и город. Чувствовалось, что **EA Black Box** очень спешили доделать игру в срок, из-за чего, по их словам, даже отказались от выпуска демоверсии. Но есть и другая версия, согласно которой **Need for Speed: Undercover** показали журналистам в столь сыром виде намеренно, чтобы за багами раннего билда невозможно было разглядеть саму игру. Скорее всего, канадцы уже тогда чувствовали, что сели в лужу, но даже оттуда хитро нам подмигивали, надеясь, видимо, что дело как-нибудь само решится в их пользу.

Приехали

Момент истины наступил точно по расписанию — в конце ноября, традиционном для последних частей NFS месяце релиза. И, как мы и боялись, в этом году из боксов канадского завода **Electronic Arts** выкатили не сверкающий свежей краской суперкар, а наскоро сколоченный рыдван с чадящим двигателем, ободранной обивкой салона и неисправными тормозами. При этом у них хватает наглости предлагать нам на нем прокатиться.

Запчасти, из которых сделан Undercover, отработали свой ресурс еще в предыдущих частях серии, начиная с **Need For Speed: Most Wanted** и заканчивая прошлогодним **Need For Speed: ProStreet**. От первого «новинке» достался открытый для исследования город, поделенный на три района (учитывая размер — скорее конгломерат, состоящий из трех городов), у каждого из которых своя стилистика и архитектура. Первый — типичный мегаполис с деловым центром посередине, безобразными доками и стройплощадками по периметру. Кроме него, есть еще малоэтажный курортный пригород и загородное захолустье с высокогорными серпантинами — почти как в **Need for Speed: Underground 2**. По сравнению с предыдущими частями размер территории действительно внушает уважение, вот только лучше от этого игра не становится. Дело в том, что, как и раньше, город абсолютно мертв, — по улицам даже в час пик ездят полторы легковушки, а пешеходов нет совсем. Да и сама обстановка мало походит на заселенное людьми место, ведь территория по-прежнему состоит из автономных кишок-улиц, отделенных друг от друга бетонными заграждениями. Съехать на соседнюю лужайку, как в **Test Drive Unlimited**, здесь нельзя, и совершенно непонятно, почему EA Black Box уже который год заставляют нас кататься по городам-призракам.

Ну а от ProStreet игре достался автопарк, который скопирован практически целиком, вместе со звуком и физикой. Новых машин мало, но почти все заслуживают внимания: полноприводное спорткупе Audi R8, стремительный хэтчбек Volkswagen Sirocco и вернувшийся в серию после долгого перерыва знаменитый McLaren F1. Как и в донорском ProStreet, все они имеют модель повреждения, которая ни на что (кроме внешнего вида) не влияет. Сколько ни бей хрупкий McLaren о полицейские кордоны — он все равно волшебным образом восстановится после окончания гонки. И это даже хорошо, ведь иначе пропал бы всякий азарт в дуэлях с полицией. Впрочем, его и сейчас почти нет — приехавшие прямиком из Most Wanted копы более не являются серьезной угрозой, а в первой половине игры вообще не высовываются и спокойно поедают пончики в ближайшей закусочной.

Страшный сон владельца «Порше» — его обгоняет «Фольксваген».

Пустые улицы дневных городов.

Чтобы попасть в лапы копам, нужно постараться — сами едва ли догонят.

За выполнение «полицейских разворотов» на скорости поощряют бонусами, которые совсем не нужны...

Дорогие и довольно бестолковые видеоролики — одна из немногих причин, по которой вы можете установить Undercover на свой компьютер.

Если вам удалось поднять на ноги десяток федеральных экипажей на «Порше», то и в этом случае уйти от погони проще, чем обмануть десяток слепых щенков. Даже с пробитыми колесами у вас, как правило, есть куча времени, чтобы вырваться из окружения и дотащиться до какой-нибудь укромной норки, помеченной на карте голубым значком. Или просто обрушить на головы полиции пролет строящегося моста — активные точки, где можно что-нибудь разрушить, тоже прилежно скопированы из Most Wanted. Но, в отличие от него, Undercover получился просто-таки возмутительно легким — за всю игру нам *ни разу* не пришлось нажимать на кнопку рестарта гонки, победы доставались совсем без боя. Проиграть заезд здесь гораздо труднее, чем выиграть, — настолько медленными сделали соперников. Даже выступая на каком-нибудь «Фольксвагене», на шоссе легко можно обгонять в разы более мощные «Ламборгини», «Бугатти» и прочие «Порше». В сочетании с такой же пассивной полицией это напрочь лишает игру того, что в английском языке называют challenge (то есть соревновательного элемента). Скорее всего, на разработчиков просто обрушился град критики за слишком высокую сложность ProStreet. Претензии были истолкованы слишком буквально, и теперь уровень сложности NFS годится разве что для стритрейсеров младшего ясельного возраста.

Most Wanted 0.5

Прочие компоненты Undercover тоже собраны из отработанных запчастей предыдущих игр серии. После аскетичного ProStreet, где были только замкнутые трассы и чемпионаты, в Undercover решили вернуть не только большой город, но и сюжет. Получился урезанный вариант Most Wanted — пятисекундные кусочки живого видео перед стартом сюжетно важных заездов, актеры калибром пониже, а вменяемых катсцен на движке игры просто нет. Только в Undercover не копы охотятся за нами, а наоборот. Мы в роли полицейского под прикрытием внедряемся в группировку уличных гонщиков, чтобы выяснить, кто же из них занимается угоном дорогих автомобилей. В процессе расследования придется самому заниматься и угоном, и контрабандой (на деле это не так интересно — нужно лишь уйти от погони и пригнать машину в стойло к заказчику), и выполнять задания своих боссов из полиции. Никакого морального выбора не предложили — все миссии выдаются в строгой последовательности и похожи одна на другую, как две капли бензина. По своей сути они ближе всего к первому **Driver** (1999): догнать и «забодать» противника, пока тот не задымится у обочины.

Обычные гонки, которых по всему городу раскидано больше сотни, еще могли бы хоть как-то развлечь, если бы не смехотворная сложность. Новый режим, Highway Battle, где нужно оторваться от соперника на шоссе, лавируя в плотном потоке трафика, тоже не спасает. Просто потому, что компьютерный соперник «ловит» встречные самосвалы гораздо чаще, чем игрок со средней реакцией.

Но если гонки отпадают, чем еще можно заняться в Undercover? Фотографированием своих машин с помощью простейшего (нельзя даже накладывать эффекты) фоторежима? Едва ли — игра каким-то непонятным для NFS образом выглядит *совершенно безобразно*. Убогие квадратные тени, кислотная (хоть глаза зажмуривай) цветовая палитра, дешевые, как у елочных игрушек, отражения, которые портят неплохие модели машин… Картинка выглядит отталкивающе и неестественно, как будто художники устали от собственного творения.

■■■

Да и не только они одни. После небольшого глотка свежего воздуха в прошлогоднем ProStreet (который был скорее шагом в сторону, чем вперед), в этот раз мы получили невнятную аркаду, на которую в типографии по ошибке налепили логотип знаменитой серии. Конечно, если вы вдруг не знакомы с прошлыми частями, то Undercover вам, возможно, даже понравится. Идеи, на которых построена игра, вторичны, но все-таки хороши. Здесь по-прежнему есть вменяемая физика, мощный звук (отличный саундтрек с участием Амона Тобина, The Prodigy и Nine Inch Nails оказался в разы лучше самой игры) и богатый автопарк. Но, собранные воедино, они не работают должным образом. Мы уверены, что следующая часть (которая, если верить заявлениям EA, должна находиться в разработке вот уже год) окажется лучше. Сделать это будет несложно, потому что в рамках серии ниже падать уже некуда.

ПЕРЕВОД: После невнятной локализации Mercenaries 2 Electronic Arts Russia, кажется, пришли в себя и теперь неизменно радуют. Слушать отлично озвученные полицейские радиопереговоры в стиле «*Прием! У бабки кот залез на дерево, нужно спасать. Кто возьмется?*» или «*Этот псих сейчас точно куда-нибудь врежется, вызывайте скорую!*» — одно удовольствие. С текстами тоже все в полном порядке, так что жалеть об отсутствии английского языка не приходится. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Вместо того чтобы предложить нам что-то по-настоящему новое, EA Black Box сделали лоскутное одеяло из предыдущих игр серии Need for Speed. Играть в Undercover можно только в том случае, если это ваше первое знакомство с серией.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Сергей Колокольников

ЖАНР Бюджетный шутер

SECRET SERVICE
ULTIMATE SACRIFICE

Издатель
Activision Value Publishing
Разработчик
Cauldron
Похожесть
- Серия Secret Service
- Серия Terrorist Takedown

Мультиплеер
Отсутствует
Объем
Один DVD
Сайт игры
www.cauldron.sk

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

Бюджетные игры, как и порнофильмы, явление совершенно особого толка. Качество может быть запредельно низким, стоимость производства — ничтожной, но покупатель все равно найдется. Это практически индустрия в индустрии — здесь есть свои звезды и свои знаменитые серии. Например, **Marine Sharpshooter**, которая продается в нашей стране какими-то сумасшедшими тиражами. Или **Terrorist Takedown** от **City Interactive**.

Или вот **Secret Service**. За почти восемь лет в рамках серии вышло три игры от разных студий, каждая из которых — настоящая легенда интерактивного трэша. Первую часть, **Secret Service: In Harm's Way**, разрабатывала **FUN Labs**, главный поставщик охотничьих симуляторов серии **Cabela's** на консолях с 2001 года. Вторую, с подзаголовком **Security Breach**, делали в **4D Rulers** — студии, известной никудышным сетевым боевиком **Gore: Ultimate Soldier**, а также трогательным шутером **Patriots: A Nation Under Fire**, в которой террористов можно было не только расстреливать, но и насмерть забивать молотком. Наконец, разработку третьей части поручили словакам **Cauldron**, что внушало некоторую надежду. Из всех карманных рабов **Activision Value** эти — в разы талантливее прочих. Они единственные, кто делает дешевые шутеры, в которые можно играть без слез и рвоты (см., например, **Chaser**, **History Channel: Battle for the Pacific** и **Soldier of Fortune: Payback**).

Secret Service: Ultimate Sacrifice — типичный «шутер от Cauldron». Во время инаугурации нового президента США случается нападение террористов, а мы в роли одного из телохранителей держим оборону внутри мемориала Линкольна. Старт безупречный: противники прут отовсюду, патронов не хватает, а прилетевший на подмогу вертолет взрывается настолько зрелищно, насколько это вообще возможно в бюджетных играх. Кажется, еще минута, и из-за угла покажется Майкл Дудикофф.

Но у Cauldron так всегда — на одну яркую сцену приходится полтора часа нуднейшей шутерной рутины: мы плетемся по коридорам американской власти и отстреливаем праздношатающихся террористов. Главное тут — не заблудиться, ведь дизайнеры уровней расставили на пути множество коварных ловушек. Например, они могут заставить игрока пройти через десяток похожих друг на друга комнат, в *каждой* из которых стоит одна и та же статуя. Плюс неудачно расфасованные чекпойнты. Иногда приходится по полчаса плутать между нагромождений ящиков и огнетушителей в поисках выключателя, активировать его, потратить еще десять минут на обратный путь, а затем подорваться на очередной растяжке. И с ужасом обнаружить, что теперь все нужно повторить заново. Здесь же — неуместные пазлы с электрическими схемами и раздражающие «непреодолимые» препятствия, вроде веревочного ограждения, через которое нельзя перепрыгнуть, даже если оно едва достает главному герою до колен. В общем, классика жанра.

Другая характерная для подобных игр черта — сюжет, который повествует о страшном правительственном заговоре с участием вымышленного южноамериканского государства (да чего уж там, так бы и написали — Венесуэла) и правящей верхушки Соединенных Штатов. Тут Cauldron довольно мощно выступают в жанре недорогого политического триллера: то подкидывают мобильники с обрывками загадочных телефонных бесед, то заставляют разрываться между правительством и террористами, пуская в ход классическую карту «Кто тут на самом деле злодей?». К сожалению, ко всему этому приходится продираться через морально устаревший и не самый изобретательный шутер.

■ ■ ■

Надо признать — жанр развивается. В Secret Service есть неплохая графика, какие-то намеки на режиссуру и даже минут десять увлекательных перестрелок. Еще год-два назад бюджетные шутеры не могли похвастаться ни первым, ни вторым, ни третьим. Но где-то на соседних страницах мы рецензируем **Call of Duty: World at War** от той же **Activision**, и на ее фоне показательные выступления словаков в жанре «политический шутер за три копейки», мягко говоря, не вдохновляют. ■

Не обманывайтесь, таких сцен в Secret Service в общей сложности минут на десять.

Фирменный трюк всех игр серии — от них физически укачивает.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Среди бюджетных шутеров Secret Service — лучший. Но игру по-прежнему нельзя сравнивать с «большими» представителями жанра.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ
5,5
СРЕДНЕ

Кирилл Волошин

ЖАНР RPG

GOTHIC 3
FORSAKEN GODS

- **Издатель**
  JoWooD Productions
- **Разработчик**
  Trine Game Company
- **Издатель в России/локализатор**
  Руссобит-М
- **Похожесть**
  - Серия Gothic
  - Two Worlds
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.jowood.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Мы, конечно, не можем знать, чем руководствовались в **JoWooD Productions**, когда брались за **Gothic 3: Forsaken Gods**, но со стороны это выглядело как попытка показать, «кто в доме хозяин»: вот, мол, **Piranha Bytes**, смотрите, мы можем выпустить аддон к вашей игре и без вашего участия! Список изменений, анонсированных в дополнении, был не то чтобы впечатляющим: 15-20 часов геймплея, улучшенный интерфейс и боевая система — это не совсем то, чего нам хотелось бы спустя два с лишним года после выхода оригинала.

Кроме того, разработку поручили индийцам из **Trine Game Company**, и это настораживало: ни одной сколько-нибудь значимой игры в этой стране пока еще не сделали.

И наши опасения были не напрасны. Индийцы оказались настолько прилежными работниками, что бережно перенесли в аддон все отличительные черты оригинала, включая критическое количество багов. В это трудно поверить, но Forsaken Gods получилась *настолько же* сырой и неоптимизированной, какой в свое время попала на прилавки Gothic 3.

На начальном этапе играть практически невозможно: игра выдает в среднем один-два кадра в секунду. Потом она как будто оживает, но неожиданные утечки памяти и подвисания все равно случаются регулярно. Графика при этом стала лучше (добавили эффект сглаживания и улучшили модели персонажей), но не настолько, чтобы можно было терпеть подобное. В качестве бонуса — скрипты, которые периодически отказываются работать, из-за чего некоторые квесты нельзя выполнить в принципе. Разумеется, тут же, словно из рога изобилия, посыпались патчи, но после их установки игру приходится начинать сначала (в худших традициях **S.T.A.L.K.E.R.**). Все это вызвало справедливое возмущение у игроков и породило курьезную, но показательную ситуацию: мы своими глазами наблюдали, как пользователи на русских, немецких и канадских форумах совершенно независимо друг от друга собирались подать на JoWooD в суд.

Но вернемся к аддону. Итак, здесь есть новый сюжет, который выглядит как несмешная шутка: наш бессменный герой снова просыпается неизвестно где, страдая очередным приступом ретроградной амнезии. Придя в себя, он снова отправляется спасать мир: именно ему предстоит объединить раздираемую гражданской войной Миртану (а действие дополнения ограничивается одним государством). Но для начала придется в который уже раз собирать рекомендации и доказывать свою профпригодность, выполняя поручения фермеров. Это притом что мы не раз и не два с триумфом проходили по стране, и нашего героя здесь должна знать каждая корова.

Сюжет линеен и практически игнорирует одно из ключевых нововведений Gothic 3 — систему репутации. Здесь есть несколько противоборствующих фракций, но поддержать одну из них и повлиять таким образом на сценарий нельзя, поэтому мы просто выполняем квесты, совсем как в первой части.

Что касается обещанных изменений в боевой системе, то мы нашли всего одно: теперь уровень выносливости влияет на возможность наносить удары — если вы выдохлись, то у героя рука не поднимется на врага. Мало того что та же система была еще в **Oblivion**, так с ней еще и связан забавный баг: если в разгар боя открыть инвентарь, игра встанет на паузу и уровень выносливости начнет автоматически восстанавливаться. В итоге смысл нововведения стремится к нулю.

■ ■ ■

Единственное достоинство аддона в том, что его сюжет призван провести связующую нить между предыдущими частями серии и грядущей **Arcania: A Gothic Tale**. Хотя есть и еще один важный момент: Forsaken Gods — это последний вздох серии Gothic, какой мы ее знаем. Piranha Bytes, разругавшись с JoWooD, заняты своей **Risen**, а что там получится у **Spellbound**, нам еще только предстоит узнать. ■

Индийцы перерисовали модели некоторых видов оружия и брони. Это, конечно, стоило двух лет ожидания.

Мир в аддоне заметно опустел: в некоторых городах есть лишь два-три квестовых персонажа, зато там зачем-то толпами бродят молчаливые торговцы.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Forsaken Gods — пример того, как нельзя делать аддоны. Одна короткая сюжетная линия, несколько новых вещей для героя, ровно одно изменение в боевой системе и трехметровый слой свежих багов.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 5,0

СРЕДНЕ

Кирилл Волошин

ЖАНР RPG

PENNY ARCADE ADVENTURES
ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS
EPISODE TWO

Издатель
Greenhouse Interactive Inc.
Разработчики
- Penny Arcade
- Hothead Games

Похожесть
- Серия Sam & Max
- Серия Final Fantasy

Мультиплеер
Отсутствует
Объем
Один DVD
Сайт игры
www.rainslick.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Penny Arcade — серия комиксов, в которой американцы Майк Краулик и Джерри Хопкинс высмеивают игровую индустрию вот уже десять лет подряд (см. ***www.penny-arcade.com***). На основе их творчества полгода назад вышла неожиданно удачная **Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness**, созданная в тандеме с **Hothead Games** и, соответственно, Роном Гилбертом, идейным вдохновителем серии **Monkey Island**. Разработчики методично, бессовестно издевались над всеми штампами ролевых игр — точно так же, как в **Sam & Max** издевались над квестами. В ход шли лучшие приемы абсурдного юмора: главные герои спасали мир, сражаясь с клоунами и мимами, а среди их соратников засветился кот, который вылизывал себя между ног, нанося таким образом урон противникам.

Второй эпизод стартует аккурат там, где закончился первый. Преследуя огромного робота, напавшего на Новую Аркадию, Тайко и Гейб (третьего персонажа мы создаем лично) встречают целый выводок безумных ученых и принимают участие в турнире Monkey Robot Fighting (да-да, это именно то, о чем вы подумали, — обезьяны-роботы). А в попытке попасть на прием к очередному персонажу стараются пройти мимо грозного стража врат, которым оказывается необъятная старушка-секретарша, пасующая перед классической взяткой — цветами и шоколадками.

Penny Arcade — это, напоминаем, настоящая jRPG: километры диалогов, автоматическая прокачка характеристик, условно-пошаговые бои (это когда персонажи ходят по очереди, но игрок принимает деятельное участие в процессе, вовремя нажимая на кнопки) и совершенно безумные противники. Последние являлись едва ли не главным экспонатом этой кунсткамеры, продолжение не отстает: на нас вываливаются психи, которые бьют сами себя и атакуют истеричным смехом, благородные дамы, выпускающие из муфт кровожадных ручных собачек, господа в цилиндрах, хлещущие героев белыми перчатками по лицу, и любвеобильные мужчины со смертоносным засосом.

Форма подачи сюжета, к нашей радости, претерпела кое-какие изменения, отчего игра стала разнообразнее. В первом эпизоде мы либо сражались, либо бегали по локациям в поисках ключевых предметов. Теперь интересных ситуаций стало больше: периодически героев разлучают, заставляя игрока в одиночку решать какие-то задачи или спасать товарищей. Да и мини-игр стало значительно больше.

Но есть и плохие новости. В том, что касается юмора, второй эпизод заметно сбавил обороты. Приведенные выше примеры — лучшее, что здесь есть. Отчасти причина в том, что сама концепция уже выглядит не так свежо: над всеми жанровыми штампами авторы вдоволь поглумились в прошлый раз, а идиотские персонажи не тянут на себе всю игру.

■ ■ ■

Основная проблема всего этого предприятия состоит в том, что у сериала на сегодняшний день нет какой-то центральной идеи. Абсурдная jRPG вполне могла сойти за салонную шутку, но для полноценного сериала этого явно недостаточно. С одноименными комиксами схожая ситуация: на один гениальный приходится пять сомнительных.

Тем временем третья часть уже в пути (об этом не раз упоминается по ходу игры). Поэтому не будем торопиться с окончательными выводами — пока нам все еще смешно. ■

Озлобленные обезьяны в смокингах и фесках — отличный пример юмора Penny Arcade.

Одним из помощников, которых можно вызывать в бою, стал пьяный фонограф, его в буквальном смысле тошнит на врагов.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?
Penny Arcade по-прежнему остается самой смешной в мире RPG, но запас абсурдных шуток у ее авторов, похоже, имеет свои пределы.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,5
ХОРОШО

FOOTBALL MANAGER 2009

Издатель
SEGA
Разработчик
Sports Interactive
Похожесть
- Серия FIFA Manager
- Серия Football Manager
- Серия Championship Manager

Мультиплеер
- Hot-seat
- Локальная сеть

Объем
Один DVD
Сайт игры
www.sega.co.uk/fm09

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Не секрет, что внутри каждого поклонника футбола живет свой маленький тренер, а заодно и маленький аналитик. Почти после каждого матча национальной сборной появляются тысячи, если не миллионы доморощенных специалистов, каждый из которых лучше всех знает, кого нужно было включить в стартовый состав, как надлежало построить защиту и в какой момент провести замену. Эти святые люди бьют себя кулаком в грудь и уверяют, что в любой момент готовы встать у руля любимой команды и разгромить кого угодно, хоть Испанию, хоть Бразилию.

На этой вере в собственную гениальность уже много лет играют производители футбольных менеджеров. Недовольны выступлениями любимой команды? Вот вам ее виртуальная копия: покупайте игроков, думайте над тактическими схемами и составляйте расписание тренировок. Короче говоря, созданы все условия для того, чтобы вы смогли дать волю своему «внутреннему тренеру».

В этом жанре есть две крупных серии, которые, несмотря на номинальную конкуренцию, на самом деле рассчитаны на разную аудиторию. **FIFA Manager** (о котором вы можете прочитать на следующей странице) больше подходит тем, кому легкость в освоении и приятный графический стиль важнее дотошности и аутентичности, это идеальный выбор для новичков. А вот с **Football Manager** все с точностью до наоборот — внимание к деталям здесь превыше всего. Если в FIFA Manager 09 разрешают отдать чуть ли не все управление командой на откуп компьютеру, то в игре от **Sports Interactive** все тяготы тренерских будней ложатся на плечи игрока. Будьте добры самостоятельно вести переговоры по контрактам, клянчить у руководства деньги на карманные расходы и заниматься всем тем, что каждый день делает на работе какой-нибудь сэр Алекс Фергюссон.

Поначалу это сложно, но стоит разобраться во всех тонкостях, и игра затянет всерьез и надолго. Она не позволяет игроку расслабиться, заставляет его думать, но главное — дает возможность ставить смелые эксперименты. Например, можно сделать команду из одних лишь защитников. Или собрать в своем клубе лучших игроков мира. А если над вами нависнет угроза увольнения — продать весь основной состав и уйти в конкурирующую команду.

Еще одно выгодное отличие Football Manager от прочих игр жанра — уникальная по своим масштабам и глубине база данных, в которой нет нелепых казусов вроде выдуманных имен тренеров и игроков. Естественно, в новой игре учтены все нюансы и изменения, произошедшие за год: от статистики команд и учета их достижений до изменений в характеристиках игроков и произошедших трансферах. Чтобы понять, насколько хорошо у Sports Interactive все получилось, достаточно одного примера: вскоре после релиза игры футбольный клуб «Эвертон» принял решение использовать базу данных FM 2009 для поиска необходимой информации как по игрокам, так и по клубному персоналу.

Но главная особенность Football Manager 2009 в другом. Разработчики наконец добавили в игру то, о чем на протяжении нескольких лет их слезно просили фанаты. А именно — трехмерные трансляции матчей. Выглядят они, впрочем, жутковато и напоминают футбольные симуляторы от **Electronic Arts** восьмилетней давности. Это, конечно, такой локальный прорыв, но переплюнуть FIFA Manager 09 все равно не удалось. Хотя тут важно помнить, что для Sports Interactive геймплей всегда был важнее графики.

■■■

Если посмотреть, что мы писали про Football Manager и FIFA Manager год назад, станет ясно: обе серии развиваются в выбранном направлении и ничего в них кардинально не меняется. Sports Interactive сделали свою игру еще более проработанной и вдумчивой: трехмерные трансляции, опять же, добавили. А **Bright Future** по-прежнему заняты созданием красочного развлечения для новичков, и год от года их игра все хорошеет. И в данном случае это даже неплохо: придумать что-то действительно новое в рамках жанра невероятно трудно, поэтому пусть уж лучше разработчики шлифуют до блеска то, что уже есть. Мы не обидимся, честное слово. ■

Если от этих таблиц и цифр у вас не закружилась голова — поздравляем: тест на совместимость с игрой успешно пройден.

Вот эти разноцветные муравьи и есть игроки. Кто там просил режим 3D-трансляции?

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?
Football Manager всегда ценили за дотошность, глубину и возможность воплотить в жизнь самые смелые футбольные эксперименты. Новая часть продолжает эту традицию, а ничего большего нам и не нужно.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 8,0
ОТЛИЧНО

Сергей Колокольников

ЖАНР Футбольный менеджер

FIFA MANAGER 09

- **Издатель**
  Electronic Arts
- **Разработчик**
  Bright Future
- **Похожесть**
  - Серия FIFA Manager
  - Серия Football Manager
  - Серия Championship Manager
- **Мультиплеер**
  Hot-seat
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.fifa-manager.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,3 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Спортивные менеджеры, как и спортивные симуляторы, — жанр узкоспециализированный. С точки зрения геймплея принципиальных различий между конкурирующими сериями практически нет. Из года в год мы занимаемся одним и тем же: подбираем составы команды, осваиваем бюджеты, планируем тактику на поле и делаем еще тысячу других вещей. Разница — в деталях. Сейчас основная борьба разворачивается между **FIFA Manager** от немецкого разработчика **Bright Future** и **Football Manager** за авторством английской **Sports Interactive**. В прошлом году столкновение закончилось победой англичан: уступив FIFA Manager 08 в плане графики и вообще по внешнему обаянию, Football Manager взял свое глубоким геймплеем и уникальной способностью Sports Interactive разыгрывать захватывающее футбольное представление при помощи двадцати двух цветных фишек. В новом сезоне немцы были твердо намерены взять реванш, что не помешало им споткнуться обо все знакомые препятствия.

Одной из главных претензий, предъявляемых в свое время FIFA Manager 08, была недостаточно полная база данных. Лондонский «Арсенал» там вполне мог тренировать какой-нибудь Рис Кирни, в то время как в реальности командой вот уже много лет руководит Арсен Венгер. В составах команд периодически проскакивали выдуманные разработчиками игроки (особенно это было заметно в российском чемпионате). У Bright Future в распоряжении имелся целый год, чтобы исправить хотя бы часть этих недочетов. Но, к сожалению, в FIFA Manager 09 мы наблюдаем почти ту же картину, что и в прошлой части. То есть, например, московский «Спартак» здесь тренирует некто Тимофей Зиновьев, хотя красно-белой командой в начале этого сезона руководил Станислав Черчесов. Мы, конечно, понимаем, что российский чемпионат — далеко не самый популярный в Европе и тут еще возможны какие-то неточности, но аналогичные ошибки встречаются и в первенстве Англии. Зачем, спрашивается, городить такую огромную базу данных (а в FIFA Manager 09 у вас есть возможность проверить свое тренерское мастерство в экзотических странах вроде Уругвая или Индии), если до конца не проработан ни один чемпионат? Второй японский дивизион и гватемальская лига — это, конечно, здорово, но мы бы предпочли, чтобы немцы залатали старые дыры, вместо того чтобы делать новые.

С другой стороны, у FIFA Manager 09 есть несколько моментов, которые дают игре хоть какое-то преимущество перед проектом Sports Interactive. В первую очередь это внешний вид. Визуально игра опережает Football Manager на два корпуса: во всем, что касается оформления меню, а также организации и подачи информации, Bright Future по-прежнему держат безоговорочное лидерство.

Второй очень важный плюс — дружелюбность, с которой немцы относятся к начинающим игрокам. Вы можете подстроить сложность игры под свой уровень или перекинуть большую часть аспектов управления футбольным клубом на плечи AI, сосредоточившись, например, на составе, тактике и продаже шарфиков с клубной символикой. Кроме того, игра следит за состоянием вашей команды и периодически дает советы, что неплохо было бы провести серьезную беседу с игроками или отправить кого-то из техперсонала на курсы по повышению квалификации. Очень помогает, если вы слишком увлеклись постройкой тренировочных лагерей в Иране или составлением списка развлекательных мероприятий на неделю. Помимо прочего, радует наличие абсолютно необязательных околофутбольных вещей вроде возможности обзавестись женой и детьми, прикупить на месячную зарплату старинный шотландский замок или принять участие в самой настоящей викторине.

■ ■ ■

FIFA Manager 09 — это крепкий и весьма интересный футбольный менеджер. Но его, к сожалению, подводят обидные мелочи вроде недочетов в базе данных. Если для вас прежде всего важна аутентичность, то мы бы все-таки посоветовали Football Manager 2009, который на момент выхода этого номера уже поступит в продажу. Но если в жанре вы новичок, начинать стоит именно с FIFA Manager. ■

Если этот скриншот вызывает у вас неконтролируемые приступы паники, FIFA Manager 09 вам строго противопоказан.

Мечта Андрея Аршавина заиграть в Европе вот-вот осуществится — звездой отечественного футбола заинтересовался «Арсенал».

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Достойный представитель не самого популярного жанра. Если до сих пор вы обходили футбольные менеджеры стороной, то самое время попробовать FIFA Manager 09.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,0 ХОРОШО

В ТЫЛУ ВРАГА 2

ЛИС ПУСТЫНИ

- **Издатель**
  1С
- **Разработчик**
  Best Way
- **Похожесть**
  Серия «В тылу врага»
- **Мультиплеер**
  ■ Интернет
  ■ Локальная сеть
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  http://games.1c.ru/vtv2_lis

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Первое, что мы сделали, начав играть в «**Лиса пустыни**», — потянулись к клавишам WASD, чтобы взяться за камеру. Игра, естественно, никак не отреагировала, но конфуз получился очень показательным: за время, прошедшее с момента выхода «**В тылу врага 2**», стратегии сделали несколько уверенных шагов вперед. В 2006 году **Best Way** лоб в лоб столкнулись с **Relic** и их **Company of Heroes**. Сегодня мы видели **World in Conflict** и ждем **Warhammer 40 000: Dawn of War 2**. А «В тылу врага» — она все та же.

Аддон стартует в 1941 году. Британцы жалят итальянцев в туза в Африке, Муссолини просит помощи у Гитлера, в результате чего на континент прибывает нацистское подкрепление. Новых кампаний две — за союзников и за немцев, по пять миссий в каждой. В первой предстоит выполнять в основном стелс-задания: в операции участвует с пяток юнитов, и лишь под конец масштаб более-менее увеличивается. За немцев кампания пободрее: задачи разнообразнее, карты, как правило, больше, заварушки крупнее.

Главным достижением «Лиса пустыни» должна была стать физика, которую обещали, наконец, заставить работать на геймплей. Предполагалось, что вы сможете буквально поднимать на воздух всю округу, прокладывая себе путь через дома и стены, создавая укрытия из обломков. Увы, не работает. Во-первых, все эти хрупкие конструкции расставлены так, что авторы уже заранее знают, где и что вы захотите разломать. Так что устроить противникам сюрприз, неожиданно зайдя с тыла, не выйдет. Во-вторых, сама разрушаемость функционирует очень избирательно. Эксперимента ради мы заставили своих солдат до посинения бросать гранаты в один невзрачный домик, а через пять минут выяснилось, что он подрывается только с *правильной* стороны.

Отдельный булыжник хочется бросить в огород программистов Best Way. По количеству неработающих скриптов, застывающих на месте юнитов и исчезающих из инвентаря предметов это, конечно, не оригинальная «В тылу врага 2» (у вашего покорного слуги еще свежи воспоминания о том, как первую миссию приходилось перезапускать *четыре* раза), но с понятием «стабильный» аддон мало что связывает.

Равно как и с понятием «современный». Если вы вдруг ждали каких-то шагов вперед в смысле графики, то спешим вас разочаровать. «Лис пустыни» выглядит *абсолютно* точно так же, как и оригинал. Разница лишь в том, что дизайнеры тоже не очень напрягались: Африка, которая, по идее, должна пестреть красками, совершенно не впечатляет. Зато подтормаживать игра умудряется где угодно и когда угодно.

■ ■ ■

Интерфейс «В тылу врага 2» был, безусловно, чудовищен. И «Лис пустыни» недалеко ушел вперед. Авторы, по крайней мере, частично избавились от нагромождений различных подменю, но ситуацию это спасает слабо — по-прежнему в ходу разбросанные иконки (порой с первого взгляда и не определишь, что за что отвечает) и неудобный режим прямого контроля (ну кто, кто мешает подвесить в нем камеру за плечи юнита?).

Игра в «Лиса пустыни» — это череда лишений и компромиссов, на которые придется пойти ради того, чтобы получить удовольствие. Это особенно обидно, потому что Best Way — талантливые люди, которые вот уже который раз не могут взять себя в руки. Так что мы вместе со всем прогрессивным человечеством продолжаем ждать **World in Conflict: Soviet Assault** и **Company of Heroes: Tales of Valor**. ■

Увы, кроме моделей техники, в визуальном плане «Лису пустыни» вам нечего предложить. «9-я рота» — и та красивее была.

Диверсионное задание в Алжире — а ведь какая могла миссия получиться! Увы, увы, увы.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Небезнадежный аддон для, увы, дряхлой и телом, и духом стратегии. Чтобы полюбить «Лиса пустыни», вы должны быть очень преданным фанатом «В тылу врага».

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 5,0
СРЕДНЕ

FAR CRY 2

■ **Жанр:** африканские приключения ■ **Издатель/разработчик:** Ubisoft Entertainment/ Ubisoft Montreal ■ **Издатель в России/локализатор:** Бука
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №12'2008

Far Cry 2 погубила вера его авторов в собственную непогрешимость. **Ubisoft Montreal** взяла интересную концепцию и сделала на ее основе занудную игру с проблесками гениальности. Африка в их исполнении красива, но безжизненна, огонь, распространяющийся по всем законам физики, не используется на полную катушку, враги настолько глупы, что заманивать их в ловушки нет почти никакого смысла. А sandbox и вовсе обернулся пшиком: действия игрока не влияют на происходящее никак.

ПЕРЕВОД: Перевод от «**Буки**» нельзя ни похвалить, ни поругать: актеры играют неплохо, но явно хуже, чем в оригинале, текст переведен старательно, но язык скучный, а имена персонажей зачем-то пишут на английском. Однако основная проблема — в багах. Так, часть игроков столкнулась с невозможностью сохранить игру или попасть на сервер в мультиплеере. На момент написания этой заметки проблема не была исправлена. Справедливости ради отметим, что эти болезни, похоже, достались русской версии в наследство от оригинала: западные игроки также жалуются на проблемы с сохранениями, хотя и реже, даже в официальном FAQ про это ничего не пишут. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

МАДАГАСКАР 2 (MADAGASCAR: ESCAPE 2 AFRICA)

■ **Жанр:** аркада
■ **Издатель/разработчик:** Activision/Papaya Studios
■ **Издатель в России/локализатор:** 1С

Игра по первой части мультфильма «Мадагаскар» получилась ниже всякой критики. В этом свете особенно приятно, что **Madagascar: Escape 2 Africa** оказался весьма компетентным. Это набор интересных и разнообразных мини-игр с добавлением избранных сцен из мультфильма. У каждого героя свои особенности: лев ездит по тросам и рычит на кротов, зебра забивает гвозди головой и лягается копытами, бегемотиха быстро плавает и бегает, а жираф летает по воздуху и играет в футбол. Кроме того, дают поиграть за пингвинов (на автомобиле!) и за пафосного короля лемуров. Всего в игре тринадцать уровней, есть рассчитанный на четырех человек мультиплеер.

ПЕРЕВОД: Самый большой недостаток локализации — главных героев озвучивают какие-то малоизвестные актеры (в фильме, напомним, были как минимум Александр Цекало и Константин Хабенский). В остальном — все адекватно; тексты переведены живым и ярким языком, есть над чем посмеяться: *«Некоторых кротов можно убить только крученой атакой, а других — ударом башки. Это просто чума!»* — восторгается король лемуров. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

■ **Жанр:** шутер с амбициями ■ **Издатель/разработчик:** Ubisoft Entertainment/ Gearbox Software ■ **Издатель в России/локализатор:** Бука
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №11'2008

Brothers in Arms всегда была и остается шутером, в котором гениальность в равных пропорциях смешана с глупостью: взвод тренированных бойцов может триумфально расстрелять укрытие из мешков с песком, но оказывается бессилен против немецкого снайпера, притаившегося за прикроватной тумбочкой; попытка рассказать настоящую военную драму вдребезги разбивается о неотесанных дуболомов, которые ее разыгрывают. На выходе получаем шутер, авторы которого в третий раз с радостным плеском садятся в одну и ту же лужу.

ПЕРЕВОД: Это удивительно, но локализация **Hell's Highway** страдает ровно тем же недугом, что и сама игра. С одной стороны, актеры в большинстве случаев убедительно играют свои роли, создавая эффект просмотра среднестатистического боевика в кинотеатре (это комплимент — часто русские версии игр недотягивают и до этого уровня). С другой — они же на протяжении всего процесса методично мешают нам получать удовольствие от игры: путают интонации, не укладываются в отведенное для реплик время. А еще тут можно наблюдать сцены, в которых два персонажа говорят голосом одного и того же человека. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ВЕНГЕРСКИЙ ГАМБИТ (FOR LIBERTY!)

■ **Жанр:** пошаговая стратегия
■ **Издатель/разработчик:** Hussar Games/Matrix Games
■ **Издатель в России/локализатор:** 1С/Snowball Studios

For Liberty! — это, только не смейтесь, венгерский патриотический варгейм. Помимо собственно австро-венгерского конфликта 1703-1711 гг., нам почему-то предлагается еще и кампания про войну за независимость США. На любопытном сеттинге особенности этой игры заканчиваются: это такой же варгейм, каких каждый год выходит примерно миллион — серьезный, продуманный до мелочей (снабжение, финансирование, тактические бои — всем этим придется заняться лично), но при этом неказистый на вид и недружелюбный к игроку.

ПЕРЕВОД: Проблема For Liberty! в том, что для того, чтобы в нее можно было комфортно играть, достаточно было лишь доработать интерфейс. Шрифты в оригинале были отвратительны, надписи в отведенные окошки не помещались, да еще и самые неадекватные в мире меню давали о себе знать — разобрать, какая подпись к чему относится, было невозможно. В **Snowball**, видимо, решили, что игра не стоит свеч, и не стали исправлять ошибки оригинала, ограничившись переводом текста. Так что играть в «Венгерский гамбит» по-прежнему очень больно для глаз. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ИНФЕРНО (AGNI: QUEEN OF DARKNESS)

- **Жанр:** action/adventure/RPG
- **Издатель/разработчик:** 1C/FXLabs Studios
- **Издатель в России/локализатор:** 1C/Логрус

Страны третьего мира от игровой индустрии в последнее время регулярно удивляют. Турецкая **Momentum As** выпускает шикарный квест **Culpa Innata**, а индийская **Trine Studios** делает дополнение к **Gothic 3**. **Agni: Queen of Darkness** от другой индийской конторы — **FXLabs Studios** — конечно, трудно сравнивать с вышеназванным, но тем не менее это тоже на удивление интересная игра.

Чтобы спасти свою дочь Беатрис, Аманда, главная героиня игры, должна в буквальном смысле пройти через девять кругов Ада. Однако пробежкой по лабиринтам преисподней с раздачей оплеух демонам дело не ограничивается. Аманда встречает трех узников Лимба, которые в обмен на обещание провести их к выходу вселяются в тело несчастной матери и становятся полноправными участниками происходящего. В любой момент Аманда может обернуться одним из них, что напрямую сказывается на геймплее: один из демонов — специалист по ближнему бою, второй — лучник, третий — ассасин. То есть получается такой Diablo-трансформер со сменой классов на лету. У каждого героя тут свой набор оружия и экипировки и уникальные боевые приемы. Ассасин, например, представляет собой плод внебрачной связи Человека-паука и Лары Крофт: благодаря портативному крюку он сигает между крыш, летает по воздуху и даже притягивает к себе огромный строительный кран. На комбинировании способностей персонажей и строится вся игра. Кроме того, Аманда практикует магию, решает головоломки с рычагами, а также освобождает души, которые в благодарность за это «прокачивают» ее характеристики — например, силу атаки, вероятность нанесения критического удара и объем магической энергии.

Игра, конечно, не избежала типичных болячек всех бюджетных проектов, включая страшную (в плохом смысле) графику и отсутствие режиссуры. Тем не менее забавная идея свести в одной игре **Diablo**, серию **Blood Omen** и **Tomb Raider** получилась на удивление жизнеспособной.

ПЕРЕВОД: Agni: Queen of Darkness — еще один случай, когда в России игра выходит раньше, чем на Западе. Локализация при этом получилась отличной: грамотно переведен весь текст, непонятным именам Adhira и Ghayab найдены вполне адекватные замены «*Тлен*» и «*Тень*», а актеры отработали на уровне неплохого индийского фильма. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

- **American McGee's Grimm**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Asterix & Obelix XXL**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Asterix Mega Madness**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Civilization 4: Колонизация**
  Рос. издатель/локализатор: 1С
- **Company of Heroes. Золотое издание**
  Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Diabolik: Один против мафии**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Evil Resistance: Москва и мертвецы**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Gothic 3: Отвергнутые боги**
  Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М/GFI
- **Grand Theft Auto 4**
  Рос. издатель/локализатор: 1С
- **Guild Wars Prophecies**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Hellspeed**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Last Half of Darkness: Beyond the Spirit's Eye**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Left 4 Dead**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Legendary**
  Рос. издатель/локализатор: 1С
- **Multiwinia: Естественный отбор**
  Рос. издатель/локализатор: Бука
- **NecroVisioN**
  Рос. издатель/локализатор: 1С
- **Saints Row 2**
  Рос. издатель/локализатор: Бука
- **SAS: На страже будущего**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Street Racing Stars: Покорение Америки**
  Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **The Mark 2: Наследие ацтеков**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Ultimate Strategy Pack**
  Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Voltage: Супергонки**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Warhammer 40 000: Dawn of War — Полное Издание**
  Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Windchaser: Небесный странник**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Астерикс и лекарство от Рима**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Астерикс и Обеликс: Миссия Лас-Вегум**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Братья Харди: Таинственная кража**
  Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Геркулес: Олимпийские гонки**
  Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М
- **Звездные нации**
  Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **Инферно**
  Рос. издатель/локализатор: 1С/Логрус
- **Конный клуб: Королева скачек**
  Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **Короли каменного века**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Космический торговец**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Линия фронта. Морпехи**
  Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **МотоЭкстрим**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Полная антология Counter-Strike**
  Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Принц Персии**
  Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Реквием онлайн**
  Рос. издатель/локализатор: 1С
- **Самоpост 2: Звезданутое приключение**
  Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **Солдат удачи: Расплата**
  Рос. издатель/локализатор: 1С

Новые анонсы

- **Birth of America 2: Wars in America 1750-1815**
  Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла
- **Dark Sector**
  Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск
- **Delta Force: Angel Falls**
  Дата: 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Руссобит-М/GFI
- **Hasbro Family Game Night**
  Дата: 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: EA Russia
- **Hinterland**
  Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Руссобит-М/GFI
- **Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir**
  Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла
- **Гильдия 2. Венеция**
  Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Бука
- **Европа. Древний Рим. Золотой век**
  Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: 1C/Snowball Interactive

ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **«Игромании»** (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с ЯНВАРЯ* по *ДЕКАБРЬ 2008 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

27 НОЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *ФЕВРАЛЕ — ЯНВАРЕ 2008 г.* Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

Самые популярные игры с января по декабрь'2008

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	NEW	Fallout 3	11711	15,1%
2	▼1	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	6840	8,8%
3	NEW	Far Cry 2	6362	7,5%
4	▼2	Assassin's Creed Director's Cut Edition	5840	5,6%
5	▼1	Call of Duty 4: Modern Warfare	4326	5,2%
6	▼3	Devil May Cry 4	4063	4,5%
7	NEW	Dead Space	3507	4,2%
8	NEW	Command & Conquer 3: Red Alert 3	3250	3,3%
9	▼3	Crysis Warhead	2546	3,2%
10	▼3	Mass Effect	2468	2,8%
11		Pro Evolution Soccer 2009	2205	2,8%
12	▼3	FIFA 09	2159	2,3%
13	▼8	Spore	1772	2,2%
14	▼4	Alone in the Dark	1712	1,7%
15		The Witcher: Enhanced Edition	1350	1,7%
16	NEW	Bully: Scholarship Edition	1349	1,7%
17	▼5	Sacred 2: Fallen Angel	1317	1,5%
18	▼3	King's Bounty: Легенда о рыцаре	1141	1,2%
19	NEW	Brothers in Arms: Hell's Highway	968	1,2%
20	NEW	Pure	930	1,1%
21	▲5	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка	851	1,1%
22	▼1	Kane & Lynch: Dead Man	709	0,9%
23	▼7	Race Driver: GRID	617	0,8%
24	▼4	Team Fortress 2	605	0,8%
25		Need for Speed: ProStreet	516	0,7%
26		Mount & Blade	516	0,7%
27	▼4	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	449	0,6%
28	▼11	Тургор	356	0,5%
29		Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm	347	0,4%
30	▼6	Guitar Hero 3: Legends of Rock	311	0,4%

*По состоянию на **27 ноября** в голосовании приняло участие **17357** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Для нашего хит-парада снова настали интересные времена. В том, что, когда сюда придет **Fallout 3**, все остальные участники разбегутся, мы и не сомневались. Но тот факт, что в призовую тройку вошел и откровенно провальный **Far Cry 2**, пока так и не находит объяснения. Видимо, для многих игроков есть какая-то особенная притягательность в sandbox-играх, как бы они ни были скучны и банальны. То же самое отчасти касается и **«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»**. Но когда мы говорим о самых важных sandbox-экшенах, то имеем в виду отнюдь не его. Уже через месяц в борьбу вступит PC-версия **GTA 4**, и вот тогда будет ясно, кому сидеть на вершине топа. И Fallout, и GTA в России всегда были мегапопулярны, а в последнем еще предстоит играть за выходца из бывшего СССР. Что, конечно же, куда как интереснее, чем поджигать сомалийских пиратов с помощью огнемета.

Fallout 3 **15,1%**

Assassin's Creed Director's Cut Edition 5,2%

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 8,8%

Far Cry 2 7,5%

Call of Duty 4: Modern Warfare 5,6%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Spore

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2008

Интерактивная медитация, у которой есть начало, но нет конца. Идеально подходит для размышлений о вечном: как же мала человеческая жизнь по сравнению с маштабами вселенной!

Симулятор жизни * Electronic Arts * Maxis

Devil May Cry 4

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2008

Кичливый стиль и наивный сюжет Devil May Cry 4 могут вызвать у вас усмешку, но в сочетании с безупречным геймплеем все это удивительно складывается в цельную игру. Лучшую в своем жанре, заметим.

Слэшер * Capcom * Capcom

The Witcher: Enhanced Edition

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Пусть и со второй попытки, CD Projekt сдали свой главный экзамен — сделали «Ведьмака» таким, о каком мы мечтали с самого начала.

CRPG * CD Projekt RED * Atari * Новый диск

Race Driver GRID

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

Codemasters наконец-то нашли себя в жанре автомобильных аркад. Если вы любите простые, динамичные, но неглупые автогонки — считайте, что GRID для вас.

Автогонка * Codemasters * Codemasters

Command & Conquer: Red Alert 3

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Образцовая стратегия эпохи развитого социализма. С орденами, звездами и ядерной паранойей, да и геймплей здесь тоже абсолютно ностальгический.

Стратегия * EA Los Angeles * Electronic Arts * Софт Клаб

BioShock

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Экшен/RPG * 2K Games * 2K Boston/2K Australia * 1С

Call of Duty 4: Modern Warfare

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Пиковая точка развития скриптовых шутеров. Лучше, выше и интересней некуда: жанр ушел за Crysis, но пропустить Modern Warfare — преступление.

Шутер * Activision * Infinity Ward * Новый диск

Mass Effect

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Лучшее, что случилось в жанре RPG со времен Star Wars: Knights of the Old Republic. Самая непошлая научная фантастика в компьютерных играх.

Action/RPG * Electronic Arts * BioWare/Demiurge Studios * 1С * Snowball Studios

Grand Theft Auto 4

Рейтинг «Мании» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 * Rockstar North * Rockstar Games * 1С

Pure

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Единственная гонка, где для победы нужно как можно меньше касаться колесами земли. Хотя месить подножную грязь на прыгучих квадроциклах не менее интересно.

Гонки * Black Rock Studio * Disney Interactive * Новый диск

Fallout 3

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Ядерная война закончилась, а человеческая цивилизация — еще нет. Великая игра, которая позволяет не только взглянуть на мир, в котором никогда больше не наступит весна, но и прожить там целую жизнь.

RPG * Bethesda Softworks * Bethesda Softworks * 1С

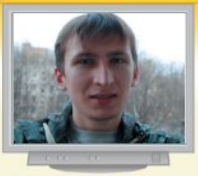
Assassin's Creed

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и про паркур.

Экшен * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Акелла



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Бедная Ольга Куриленко! Никто ее не хочет — ни Макс Пэйн, ни Хитмен... — *Иван Хохлачев*

И не только они — Джеймс Бонд ее тоже не хочет (см. «**Квант милосердия**»)! Напрашивается вопрос *«Мужики, ну вы че, а?»* (внешними данными девушка не обижена), но на самом деле с мужиками как раз все понятно: Ольга Куриленко в одном из недавних интервью призналась, что у нее сейчас никого нет и менять эту ситуацию она не намерена. Хороший актер всегда играет сам себя, может, поэтому у Куриленко и получилось такое кармическое совпадение.

Несколько лет назад в нашей стране повсеместно продавались игры от издателя «Фаргус». Что это была за компания (не пираты ли?) и куда она исчезла? — *Павел (Новосибирск)*

Пираты, конечно, а кто же еще. Это была карманная компания одного из российских издателей, всем вам хорошо знакомого. «Фаргус» существовал с 90-х годов и исчез лишь относительно недавно, когда стало ясно, что на пиратском рынке ловить уже совершенно нечего.

Почему у нового Prince of Persia нет никакого подзаголовка? — *Илья Мазур*

Ubisoft решила, что раз креатив не идет к Магомеду, то ну его, этот креатив, обойдемся и так. Будет просто «Принс оф Персиа две тыщщи осьмого года». Решение не самое лучшее (это же явно не ремейк первой части, так зачем вносить путаницу?), но хозяин — барин.

Почему в России никогда не запрещают игры? Ведь дети могут играть в жестокие игры и без разрешения родителей. — *Николай*

От таких писем каждый раз по спине холодок пробегает. Одно дело, когда такие речи слышатся от политиков реакционного толка — от них ничего другого и не ожидаешь. Но когда подобные инициативы исходят от обычных людей, это действительно страшно. Потому что это значит, что в стране есть спрос на твердую руку. На YouTube можно найти видеоинтервью Путина (***www.youtube.com/watch?v=DvAYV6-ZN0I***), датированное 1996 годом (когда он еще не был президентом и даже о премьерстве не помышлял), там он говорит очень интересные слова: «*...Опасность нужно видеть не в органах правопорядка, не в органах безопасности, милиции и даже не в армии. Эта опасность [...] в нашей собственной ментальности. Нам всем кажется — не скрою, мне иногда тоже кажется, — что если навести твердый порядок жесткой рукой, то всем нам станет жить лучше, комфортнее и безопаснее. На самом деле эта комфортность очень быстро пройдет. Потому что эта жесткая рука начнет нас очень быстро душить. И мы это мгновенно ощутим на себе и на членах своих семей*».

Можно, конечно, создать комиссию, которая будет оценивать игры и в случае несоответствия их каким-то там нормам запрещать к распространению по всей стране. Но такой шаг еще сильнее обострит ситуацию со свободой слова, а с этим у нас в стране и так есть проблемы. Любая власть, если дать ей слабину, склонна закручивать гайки.

Проблема детей, играющих в игры, которые им по возрасту не положены, существует, но она не настолько серьезна, как ее пытаются представить. Во-первых, есть рейтинги. Российские издатели в большинстве своем «забывают» маркировать ими свои диски, но при необходимости рейтинги всегда можно посмотреть в интернете (в Википедии, на любом крупном игровом сайте, в интернет-магазинах, на ***pegi.info*** и ***esrb.org***). Во-вторых, полностью оградить детей все равно не получится. С играми такое еще как-то возможно за счет рейтингов и систем родительского контроля (это когда игры, не подходящие по возрасту, доступны только при вводе пароля; parental control есть в Windows Vista и приставках последнего поколения), а вот фильтровать интернет никто так толком и не научился. Да и не факт, что детям нужна такая изоляция — тепличные условия еще никому на пользу не пошли.

По логике вещей, самые достоверные сведения об играх, находящихся в разработке, должны быть на сайтах разработчиков. Но так почти никогда не бывает, вот вам простой пример. Я отслеживаю игру «Звездные волки: Гражданская война», но последние новости о ней на официальном сайте «1С» датируются маем этого года, а в графе «Дата выхода» до сих пор стоит третий квартал, давным-давно закончившийся. И это не единичный случай. Если перенесли дату выхода или свернули разработку, почему нельзя об этом своевременно сообщить? Собственно, в этом и состоит мой вопрос: почему даже серьезные разработчики и издатели вроде «1С» так невнимательно относятся к собственным сайтам? — *Сергей*

На момент сдачи этого текста дата выхода у «Звездных волков» уже была исправлена. В описаниях других игр, как ни странно, ошибок тоже обнаружить не удалось, хотя раньше у «1С» они встречались регулярно.

Причина чаще всего одна и та же: ответственные лица оказываются не слишком ответственными. Это свойственно не только нашим компаниям, на Западе тоже сплошь и рядом бывает, что сайты не обновляются месяцами.

Какие MMORPG есть на Xbox 360 и PlayStation 3? — *FrEeD*

The Secret World

Сугубо консольных MMOG пока не так много, они почти все или сугубо компьютерные, или мультиплатформенные. Немногочисленные исключения либо умирают в муках (**True Fantasy Live Online** для первого Xbox), либо перебираются на другие платформы (**Phantasy Star Online** сначала была эксклюзивом для Dreamcast, но потом все-таки снизошла до PC, GameCube и Xbox).

На Xbox 360 сейчас доступны: **Final Fantasy XI**, **Phantasy Star Universe**, **Marvel Ultimate Alliance**. Планируются: **Age of Conan: Hyborian Adventures** (2009), **Star Trek Online**, **Ancient World Online**, **Champions Online**, **Harvest Moon Online**, **Way of the Samurai Online**, **CrimeCraft**, **Huxley**, **The Secret World**.

На PS3 выбор поменьше, сейчас из MMORPG там можно поиграть только в **Marvel Ultimate Alliance**, **FreeRealms**, **PlayStation Home** (только это не совсем MMORPG, а скорее виртуальный мир), **Derby Time Online**. В разработке находятся: **The Agency**, **Harvest Moon Online**, **DC Universe Online**, **CrimeCraft**, **Uncharted Waters Online**.

По ралли-рейду Париж — Дакар будут игры? — *Олег Кобозев*

Colin McRae DiRT

Тема ралли-рейдов не самая популярная среди разработчиков, но такие игры все-таки есть. В 2001 году у издательства **Acclaim** выходила **Paris-Dakar Rally**, которую, несмотря на «правильную» лицензию, сейчас вряд ли кому-то порекомендуешь — слишком устарела. Тогда же, в 2001-м, вышла гораздо более любопытная **Master Rallye**, только посвященная уже не Париж — Дакару, а живому тогда еще трансъевропейскому марафону «Мастер-ралли» (через год у него отняли статус этапа чемпионата мира, а потом и вовсе перестали проводить), часть дистанции которого проходила по территории России. Сама игра, кстати, была сделана белорусско-британской студией **Steel Monkeys** (сейчас разрабатывает амбициозный GTA-клон **2 Days to Vegas**) по заказу французского издателя **Microids**. Для своего времени игра получилась настолько красивой, что ее техноденмка какое-то время даже использовалась для демонстрации возможностей видеокарт GeForce 4-й серии, а сама игра входила в «коробочный» комплект поставки этих видеокарт.

В следующие несколько лет интерес к ралли-рейдам сошел на нет, но в последнее время на них снова обращают внимание. В прошлогоднем **Colin McRae DiRT** уже были представлены лицензированные машины-участники Париж — Дакара (в том числе российский грузовик КамАЗ), не хватало только подходящих по размеру трасс. Этот недостаток **Codemasters** собирается исправить в запланированном на следующий год продолжении, где обещают гонки по пескам Марокко. Колин Макрей до своей гибели тоже принимал участие в знаменитом марафоне за рулем «Ниссана-Пикап», и разработчики хотят отразить в игре этот эпизод его карьеры.

Нынешней осенью на Xbox 360 и PS3 вышла **Baja: Edge of Control**, которая хоть и не имеет прямого отношения к Париж — Дакару, но близка тематикой. Ралли-рейды — они и в Америке ралли-рейды, благо современные технологии легко позволяют моделировать большие и достаточно разнообразные трассы, по которым можно ехать в любом направлении, что и требуется для таких гонок.

Ралли-рейд 2009: Дорога на Дакар

Еще на 2009 год запланирована российская игра «**Ралли-рейд 2009: Дорога на Дакар**», над которой работают **Iris Games**, авторы еще не вышедшей **Moscow Racer**. Есть, правда, подозрение, что, кроме лицензированных КамАЗов, с настоящим Париж — Дакаром ничего больше ее связывать не будет. — *Игорь Асанов*

Прошел Dead Space. Игра неплохая, но непонятна концовка. Айзек сидит в кресле пилота челнока, оплакивая смерть Николь. Раздается шорох, и из темноты на него набрасывается Николь, ставшая некроморфом. После этого идут титры. Что было дальше и будет ли EA делать вторую часть? — *Alien*

Да кто же их знает, что было дальше. Это классический прием — обрывать рассказ на полуслове из расчета на то, что игрок якобы будет заинтригован и захочет продолжение. А продолжение будет, EA об этом уже говорила, правда, детали и дата выхода пока неизвестны.

Иногда в своих статьях вы открытым текстом рассказываете сюжет и тем самым портите все удовольствие от игры. Зачем вы так делаете, зачем спойлерите? — *Владислав (Кострома)*

Мы редко так делаем, а даже если и делаем, то в чем проблема? В абсолютном большинстве игр сюжет не стоит того, чтобы следить за ним с замиранием сердца. И у такого же количества игр (да и фильмов тоже) сюжет предсказуем настолько, что любой человек с большим игровым стажем может угадать его в первые же минуты или часы. Исключений не так много, и если уж такие исключения случаются, то мы стараемся не спойлерить.

Я очень ждал Tiberium, но выяснилось, что его отменили. На страницах журнала вы об этом писали, но я все же хочу узнать: Tiberium закрыли насовсем или еще есть шанс на то, что его все-таки выпустят? — *Алексей Павлов*

Tiberium

Если бы шансы были, игру не стали бы закрывать, тем более игру почти готовую. Может быть, в будущем мы еще увидим шутер с таким названием, но это будет совершенно другой проект.

В августовском номере вы писали, что ездили в Чернобыль аж два раза. А как попасть на территорию Зоны законным способом (не хочу проблем, а сталкером почувствовать себя хочется)? — *Юрий Мурманцев*

В 2004 году мы ездили с **GSC Game World**, в 2007-м — с сотрудниками Чернобыльской АЭС, а в мае этого года я еще сам туда ездил, в частном порядке. Оформить тур можно на сайте ***www.chernobylzone.com.ua***, стоит это менее $100 (не считая расходов на то, чтобы добраться в Киев) и включает в себя посещение Чернобыля, Припяти и окрестностей ЧАЭС. Как правило, в месяц бывает одна поездка.

У Blizzard одно время был экшен StarCraft: Ghost, они очень долго с ним возились. Что с этой игрой случилось? Очень уж давно о ней ничего не слышно. — *Антон Чирков*

В офисе Blizzard, справа от входа, до сих пор стоит статуя Новы, главной героини несостоявшегося StarCraft: Ghost.

StarCraft: Ghost в этом году отменили. По информации газеты Guardian, отменили из-за кризиса. Хотя странно: какое дело Blizzard до какого-то кризиса — с ее-то доходами?

Почему Rockstar такая скрытная компания? Об их играх почти ничего не известно вплоть до релиза. Да и вы тоже писали, что добиться аудиенции у Rockstar очень сложно. — *Федор Сивов*

Они не скрытные, им просто на все плевать. Когда тебя зовут **Rockstar**, а твою ключевую игру — **GTA**, то покрытие в прессе обеспечено по умолчанию. О GTA будут писать, даже если писать нечего.

Правда ли, что продажи Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots превысили продажи GTA 4?

Нет. По состоянию на август (более свежих данных на момент сдачи номера еще не было) продажи **GTA 4** превысили 10 млн копий и, по прогнозам, могут достичь 19 млн. А у **MGS 4** по состоянию на конец сентября было всего 4,33 млн.

Мне страх как хочется поиграть в ремейк первой части Resident Evil, но покупать из-за одной игры GameCube как минимум неразумно, хотя бы из-за того, что эта консоль устарела. Что можете посоветовать? — *Di Lucius*

Можете купить Wii, она обратно совместима с GameCube (дополнительно придется докупить кубовские карту памяти и геймпад). Или версию для Wii — она появится в продаже всего через два дня после выхода номера. Вариант подешевле — взять **Resident Evil: Deadly Silence**, это тоже ремейк, но для Nintendo DS. Вариант для ленивых — **Resident Evil: The Umbrella Chronicles**, рельсовый шутер для Wii, в котором скомпилированы лучшие моменты **Resident Evil Zero**, **Resident Evil** и **Resident Evil 3: Nemesis**. Он легче в прохождении, чем оригинал, это удобно для тех, кому интересно ознакомиться с сюжетом, но не хочется иметь дело с механикой старых «Резидентов».

Игру надо было назвать, не биошок, а биошлак! Полная #$#@%. Вообще не понимаю, как вы могли написать хорошо про эту нудную и тупую игру. И че так тащиться от пластелиновой графики? В общем либо вы пишите новую рецензию, про эту недоигру, либо вы продажный, тупой журнал, который ведется рекламу, как какое-то быдло! *(орфография и пунктуация первоисточника сохранены)*

BioShock

Отвечать на это письмо не имеет смысла, мы просто привели его, чтобы показать, насколько разные мнения бывают у читателей (на свете не так уж много людей, которым настолько сильно не понравился **BioShock**). Одни обвиняют нас в завышении оценок, другие — в занижении, и все свято уверены, что уж они-то точно правы, а мы — нет.

Что слышно о Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction? Видно, все о нем забыли? Ни на выставках, ни на показах эта игра даже не упоминается. Неужели закрыли такой замечательный проект? — *Роман*

Последний раз судьбой **Splinter Cell: Conviction** мы интересовались на весенней выставке **Ubidays**. Продюсеры тогда мямлили что-то невнятное: игра якобы го-

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

това, в ней ничего не переделывают, но релиз по каким-то внутренним соображениям откладывают. Подозреваем, что на самом деле все совсем не так и что в Conviction что-то очень серьезно меняют. Будьте уверены, в 2009-м мы снова услышим о Conviction.

Вот интересно, а что случилось с остальным миром в Fallout? За пределами США тоже одни радиоактивные пустоши остались? — *Армас Геддонов*

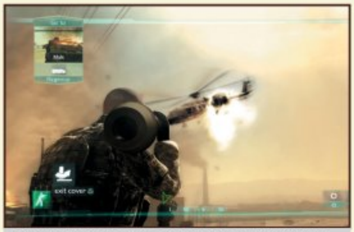
Точных данных на этот счет нет. Вряд ли весь мир превратился в пустыню, но, судя по библии Fallout и тем обрывочным сведениям, которые были в самих играх, другим странам тоже досталось. Досталось Китаю — главному противнику США. Досталось Европе — в 2052-2060 годах она вела изнурительную ресурсную войну против Ближнего Востока, которая закончилась коллапсом ЕС. Досталось Канаде, которую США аннексировали в 2076 году, чтобы не досталась китайцам.

Какой процент игр окупается и приносит прибыль?

По данным организации **Electronic Entertainment Desigh and Research**, существенную прибыль приносят лишь 20% выпускаемых игр. Если учитывать игры, не дожившие до релиза, то цифра будет совсем мизерная — 4%. Остальные игры либо не окупаются, либо окупаются, но с минимальной маржой.

Но это цифры по западному рынку, у нас они должны отличаться. Насколько сильно — сказать сложно, потому что российские компании не раскрывают свои показатели. Но для сравнения можно посмотреть статистику по отечественному кинематографу: из примерно двухсот фильмов, снимаемых за год, окупается меньше пяти. Правда, там и ситуация другая: бюджеты больше, а их распил поставлен на широкую ногу.

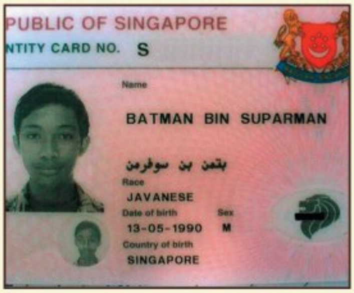
Что такое militainment? — *Саша Пивоваров*



Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (консольная версия).

Это производное от слов «*military*» (военный, войска) и «*entertainment*» (развлечение), так называют любой развлекательный медиапродукт, созданный под контролем или по заказу военных для формирования «правильного» образа армии в глазах общества, привлечения рекрутов и донесения идеологически верной информации о вооруженных силах и боевых действиях, в которых эти силы участвуют, до своих граждан и граждан других государств. Это и документальные фильмы, и передачи Даны Борисовой, и игры. Образцовым примером militainment является шутер **America's Army**. Менее образцовые, но тоже очень близкие примеры — **Ghost Recon**, **Full Spectrum Warrior**, **Delta Force**, **Operation Flashpoint**. Легко заметить, что общего у всех этих игр: американские (как вариант — натовские) военные показаны как исключительно положительные герои, а сами игры претендуют на реализм.

Случалось такое, чтобы детей называли в честь персонажей игр? — *Nataniel*



Наверняка было, но широкую огласку такие истории еще не получали. Но случаются забавные совпадения: например, одну из пиарщиц европейского отделения **Disney Interactive Studios** зовут Нина Уильямс (Neena Williams). В играх серии **Tekken** есть девушка с точно таким же именем (ну, почти таким же — Nina Williams).

Слышал, что Mirror's Edge планируется как трилогия. Правда это или нет? — *Алексей Кириченко (Воронеж)*

Не факт, что будет именно трилогия, но да, сиквел уже готовится. Честно говоря, мы сами в редакции не ожидали, что **Mirror's Edge** так быстро выйдет, казалось, что раньше 2009-го игры не будет. А тут — бах! — и уже релиз. Продолжение, надо думать, тоже не заставит себя ждать.

Астрономы часто называют небесные тела в честь известных людей и героев художественных произведений. А люди из игровой индустрии и персонажи игр такой чести когда-нибудь удостаивались? — *Алексей Бергман*

Мы о таком еще не слышали, но было бы забавно. Только представьте: планета Хидео, созвездие Джейд Реймонд, звезда Лара Крофт.

В других областях науки такие прецеденты были. В июне японские ученые нашли в сетчатке человеческого глаза новый белок с необычно высокой скоростью синтеза. За эту скорость его решили назвать пикачурином, в честь Пикачу.

А еще в Нижней Австрии есть муниципалитет под названием Гейминг (Gaming).

Существует мнение, что если долго о чем-то говорить, то рано или поздно это непременно случится. В играх человечеству то и дело предсказывают самое мрачное будущее. А вдруг все это сбудется?

Вполне может быть. Есть ведь такое явление, как самооправдывающиеся прогнозы. Это прогнозы, которые сбываются не из-за объективных факторов, а только потому, что в них верят.

Ну а для «успокоения» вот вам история: в мае этого года «Аль-Каида» опубликовала на своем сайте документальный фильм **Nuclear Jihad: The Ultimate Terror** и снабдила его описание картинкой разрушенного Капитолия из **Fallout 3**. ■

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Painkiller

ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	Быстрый и кровавый
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Dreamcatcher Interactive/People Can Fly

Помимо того что **Painkiller**, наряду с серией **Serious Sam**, напомнил нам всем, почем фунт мяса, с ним связана менее известная, но интересная история. В конце 2004 года киберспортивная лига **CPL** анонсировала беспрецедентный турнир под названием **CPL World Tour**: десять турниров по всему миру с призовым фондом $50 тыс. каждый и еще один турнир, в качестве завершающего, с $500 тыс. на кону. Все говорило о том, что нас ждет самое глобальное событие в истории киберспорта, дело оставалось за малым — определиться, во что играть на такие огромные деньги. Круг претендентов сужался с каждым днем: **Unreal Tournament 2004** в глазах профессионалов быстро сдулся, **DOOM 3** (некогда главный претендент) сошел с дистанции из-за старого конфликта **id** и CPL, что же до Painkiller, то в его мультиплеер банально никто не играл. Победа Painkiller стала неожиданностью для всех, из-за чего многие перешли на него только ради заработка, но еще большая часть игроков критиковала такое решение (мультиплеер ради заработка), что привело к малой посещаемости World Tour. Критиковали зря: для своего времени эта игра стала напоминанием не только о мясных традициях синглплеера, но и об ураганной сетевой игре, прямо как в первом **Quake**, только с упрощенной и оттого сильно повысившей темп игры физикой.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Grand Theft Auto 2

ДАТА ВЫХОДА	1999
ЖАНР	Роскошь, а не средство
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Rockstar Games/DMA Design

Начав еще в **GTA: London 1969** движение в верную сторону, ко второй части серия вплотную приблизилась к схеме, которая для GTA сейчас считается классической. Немного подтянув графику, игре оставили аутентичный top-down-ракурс, повысили сложность ролевых отношений с органами правопорядка и мафиозными группировками и, конечно же, сделали еще больше города, при этом так и не снабдив нас картой местности. Значительных изменений в геймплее так и не последовало, зато появилось сумасшедшее стилевое наполнение, подразумевавшее полное отсутствие таких часто встречающихся в играх вещей, как дебильная музыка и не менее дебильный арт. Заручившись поддержкой легендарного английского лейбла **Moving Shadow**, DMA получили в пользование дюжину достойнейших треков в диапазоне от фанка до драм-н-бейса. В рамках рекламной кампании была снята семиминутная экранизация игрового процесса GTA в стиле Гая Ричи (**«Большой куш»**, **«Рокнрольщик»**), с угоном грузовика группировки Zaibatsu, драгдилерством и спасением толпы кришнаитов.

Ставка Rockstar на атмосферу показалась странной тогда, в 1999-м, хотя, по сути, ничего дурного в этом не было: игру банально подкрасили и переодели, но сделали это достойно.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Star Wars: TIE Fighter

ДАТА ВЫХОДА	1994
ЖАНР	Долгожданное приобщение к темной стороне
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	LucasArts/Totally Games

Желание перетянуть игрока на темную сторону Силы в какой-то момент стало чуть ли не преобладающим в играх вселенной **Star Wars**. Начали еще тогда, когда был жив и здоров жанр космосима: вдоволь налетавшись на повстанческих X-Wing, возможность пересесть на корабли Империи поклонники **«Звездных войн»** сочли за честь. К тому же дала о себе знать любовь разработчиков наворотить побольше сюжета в промежутках между фильмами трилогии.

Действие TIE Fighter происходит после событий на планете Хот (пятый эпизод), и, помимо разборок с rebel scums, предстоит воевать с пиратами и прочим космическим сбродом, периодически встречаясь с известными персонажами. Главного героя лично эти встречи по большей части не касаются, однако в одной из миссий бок о бок с нами летает сам Дарт Вейдер (и на том спасибо). Кроме него, в игре впервые появляется имперский адмирал Траун, чуть ли не самый интересный персонаж расширенной вселенной «Звездных войн».

После TIE Fighter космосимы по мотивам Star Wars еще некоторое время выпускались и выглядели достаточно сносно, но казались уже повторением пройденного. Чему многие поклонники, к счастью для LucasArts, были только рады — недаром серия X-Wing переиздавалась несколько раз.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Final Fight

ДАТА ВЫХОДА	1989
ЖАНР	А вы с какого района?
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Capcom

Придумав двумя годами ранее **Street Fighter** (без которого не было бы никаких «мортал комбатов» и уж тем более «теккенов»), Акира Ниситани, в титрах обычно подписывающийся как Nin-Nin, получил от Capcom задание развивать серию. К тому времени он уже держал в голове сайд-проект, отличный от оригинального Street Fighter, который решено было представить под названием **Street Fighter '89**. Вместо боя один на один при относительно равных условиях герой попадал на улицы города Метро-сити, где встречал менее сильных, но тоже на многое способных врагов. Вместо одной полоски выдавалось пять, а суперудары ограничивались буквально несколькими движениями, безо всяких файерболов и левитаций — чистый уличный бой. Вместо магии можно было подбирать оружие — обрезки труб, мечи или ножи. Однако истинное удовольствие в Final Fight приносил кулачный бой — с характерным звуком удара кулака по лицу, который все мы тысячи раз слышали со времен фильмов Брюса Ли. Небезосновательно полагаем, что именно этот смачный звук удерживал нас у автоматов и джойстиков до конца игры — оторваться от разукрашивания разодетой шпаны Метро-сити было очень сложно.

Tom Clancy's
ENDWAR
реклама
gfi
GFI.RU
UBISOFT
2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. EndWar, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2008 GFI. All rights reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

События, люди, явления, игры

1998

С этого номера рубрика **Game Over?** немного меняется: отныне каждый номер мы будем вспоминать события отдельно взятого года. Какие выходили игры, какие открывались компании, что происходило в мире и как это повлияло на нас с вами.

Начнем мы с 1998 года. Это очень удобная дата — и календарно, и в том, что касается проведения параллелей: десять (точнее, уже почти одиннадцать) лет назад страна, как и сейчас, была охвачена экономическим кризисом, который за какие-то полгода-год изменил ландшафт игровой индустрии в России до неузнаваемости. Программа «От винта!», лишившись спонсорской поддержки компании «Белый ветер», закрылась навсегда. Набиравшая силу PlayStation резко сдала позиции. Отечественные издатели, до кризиса продававшие игры в дорогих коробочных версиях, перешли на дешевые джевелы и начали массовую локализацию. «Игромании» кризис пережить удалось, но журнал Дениса Давыдова «Игрополис» — ее будущий прототип, то, чем «Игромания» стала в 2001-2002 годах, — не дожил даже до первого номера.

С играми ситуация была прямо противоположная — 1998 год поставил рекорд по количеству хитов, рекорд, не побитый до сих пор. В том году мы увидели **StarCraft**, **StarCraft: Brood War**, **Sanitarium**, **Unreal**, «**Вангеров**», **Commandos: Behind the Enemy Lines**, **Tom Clancy's Rainbow Six**, **Fallout 2**, **Grim Fandango**, **SiN**, **Half-Life**, **Thief: The Dark Project**, **Baldur's Gate**, **Myth 2: Soulblighter**, **Blood 2: The Chosen**, **Caesar 3**, **Carmageddon 2**, **Need for Speed 3: Hot Pursuit**, **Populous: The Beginning**, **Worms 2**, **Warhammer: Dark Omen**. На PlayStation в это время блистали **Tekken 3**, **Parasite Eve**, **Guilty Gear**, **Xenogears**, **Resident Evil 2** и **Metal Gear Solid**. Плюс **Sega Rally 2** для Dreamcast и **Panzer Dragoon Saga** для Sega Saturn.

Великое противостояние

На PC главным событием года заведомо считался релиз **Unreal**. Сделанный в пику **Quake 2** и вообще всему, что мы до этого понимали под словом deathmatch, эта игра положила начало легендарному холивару Epic vs. id. Выход **Half-Life** под конец года, может, и подвел какие-то неутешительные для Unreal и Quake 2 итоги, но дело было в другом. Во-первых, Unreal и Q2 по игровой механике оставались тем, что мы привыкли называть хардкорным шутером, то есть упор там делался все же на рокет-лаунчер, шотган, мозги по стенке и никаких скриптовых сценок. Во-вторых, и это главное: в то время как Half-Life работал на модернизированной технологии первого Quake, Epic с id волоком тащили за собой весь рынок передового компьютерного железа, и тащили очень успешно. Epic вообще не стеснялись того, что Unreal — это в первую очередь бенчмарк и уже во вторую — игра. Релиз откладывался каждый раз, когда на рынке появлялась новая железка. В результате системные требования зашкаливали: чтобы комфортно играть в Unreal с выкрученными на максимум графическими эффектами, включая ОТРАЖЕНИЯ (да, в 1998 году это слово надлежало писать только верхним регистром), нужна была система с Pentium II 266, 128 RAM и Voodoo 2 с 12 Мб видеопамяти.

Странно только, что, несмотря на все свои технологии, картинка Unreal проигрывала картинке менее продвинутого Half-Life почти по всем пунктам, исключая эффекты взрывов, небо и воду.

Трудное лето девяносто восьмого

В 1998-м российская игровая индустрия была совсем не той, что сейчас. Она была в разы меньше, но общее настроение было совсем другое. Не было того цинизма, которого в избытке сейчас, а недостаток профессионализма искупался с лихвой энтузиазмом. Первые квесты про Петьку и Василия Ивановича и короткие, но душевные «**Братья Пилоты**» той эпохи сейчас вспоминаются с улыбкой, в которой ностальгии намного больше, чем злорадства.

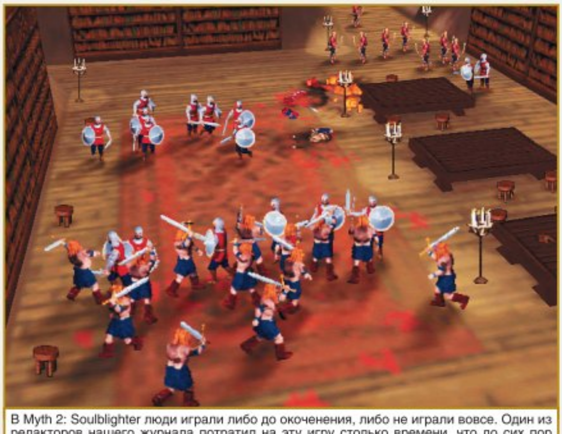
Самой заметной отечественной игрой года оказались «**Вангеры**» — гоночный экшен с видом сверху, квестами, экономической системой и очень своеобразным стилевым решением. В России игра стала умеренно культовой, но за рубежом встретила непонимание. Оно и понятно: даже для русского уха тексты «Вангеров» звучали специфично, а уж в переводе на английский — тем более (фразы типа *«глокуздра идет мокрою тропою»* превращались в «*bewildering gobbledygook*»).

Advanced Dungeons & Pokemons

Ближе к концу года стало ясно, что не осталось ни одного жанра, в котором бы не произошло что-то важное. Так случилось и с ролевыми играми, причем главным на этом поле был даже не Fallout 2, а Baldur's Gate.

Известный факт, что CRPG были вдохновлены вселенной **Advanced Dungeons & Dragons** —

Baldur's Gate не стеснялся выливать на игроков галлоны текстовой информации. Игроки не возражали.



В Myth 2: Soulblighter люди играли либо до окочения, либо не играли вовсе. Один из редакторов нашего журнала потратил на эту игру столько времени, что до сих пор помнит, сколько юнитов он потерял на каждом из 26 уровней.

В 1998-м большинство из нас всю эту красоту видело только на скриншотах — мало у кого был компьютер, который бы позволял запускать Unreal на максимальных настройках.

прежде всего, в силу ее возраста. Другое дело, что игры, сделанные по правилам AD&D, были редкостью. Большинство из них вышло до начала 90-х, после чего в CRPG использовали совсем другие системы. Анонс AD&D-игры произвел фурор: подразумевалась огромная вселенная, до шести персонажей в партии и масса тонкостей, которые предстояло перенести в компьютерную игру так, чтобы не спугнуть мирных селян. Фактически успех зависел только от того, на сколько процентов **BioWare** выполнят свои обещания. Так вот, процентов вышло почти что 100, в результате чего Baldur's Gate осталась в истории как одна из главных игр года, наряду со StarCraft, Unreal и Half-Life.

Помимо Baldur's Gate, в жанре ролевых игр в 1998 году имел место еще один феномен, который по определенным причинам в нашей стране мало кто заметил.

Сейчас портативные консоли по продажам не уступают, а местами и опережают домашние, и даже имеют свои собственные рейтинги, дабы не смущать дорогостоящий некстген. Про PSP этого не скажешь, но Nintendo DS — абсолютно самостоятельная консоль с огромным выбором игр. Такое положение вещей сложилось не сразу. Первые проявления самостоятельности портативки продемонстрировали именно в 1998 году, когда на Game Boy Color вышли **Pokemon Red** и **Pokemon Blue** (в Японии релиз состоялся двумя годами ранее). Это были не просто игры по мотивам понятно какого мультфильма — это были настоящие RPG, и, в отличие от того же Baldur's Gate с ее AD&D-основой, играть в них мог и младший школьник, и взрослый человек. Шутка ли — годом позже, когда у автора этих строк оказался в руках Game Boy Color с картриджем Pokemon Red, все любимые игры для PC, включая адские шедевры 1998-го, легли в ящик на два месяца. Первые несколько недель ушли на прохождение игры, остальное же время было потрачено на... в общем, на дальнейшую игру. Pokemon стал одним из первых доказательств того, что перед экраном 160x144 пикселя можно проводить столько же времени, сколько и перед монитором компьютера.

С чистых листов

В 1998 году на свет появилось несколько игровых компаний, оставивших заметный след в истории. Из **Lionhead Studios**, которую годом ранее создал Питер Молиньё, ушел второй по значимости сотрудник — Демис Хассабис. Ушел, чтобы создать собственную компанию — **Elixir Studios** — и первый в мире политический симулятор — **Republic: The Revolution**. По амбициозности эта игра стояла на одном уровне с **Black & White**, но ее судьба сложилась еще более печально: масштабы игрового мира в ходе разработки становились все меньше и меньше, игра вышла с опозданием на два года (в 2003-м) и оказалась совсем не такой интересной, как о ней рассказывал Демис.

Тогда же, в 1998-м, возникла и **Troika Games**. Ее создали трое выходцев из **Interplay** (Леонард Боярский, Тим Кейн и Джейсон Андерсон), приложившие руку к Fallout. От постапокалипсиса в своей новой игре (**Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura**) они отказались, но сохранили стимпанк, а кроме того, сделали ролевую систему на базе AD&D. Это могло сыграть им на руку — учитывая популярность, которую в тот же год обрел Baldur's Gate. С игрой они, однако, перемудрили (вышла в 2001-м), и поэтому большого успеха она не имела. А дальше Troika покатилась по наклонной: продажи **The Temple of Elemental Evil** (2003) оказались еще меньше, а **Vampire: The Masquerade** (2004) — вообще мизерными. В 2005-м Troika закрылась.

Ну а самой успешной из компаний, родившихся в 1998 году, стала **Rockstar Games**, поглотившая вскоре **DMA Design** и переименовавшая ее в **Rockstar North** (**GTA**, **Manhunt**). ■

11 лет назад это были две самых желанных железки для любого игрока. Если у тебя были и Pentium II, и Voodoo 2, ты считался едва ли не богом.

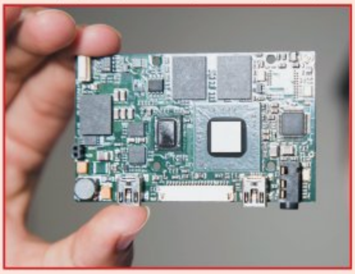
Железные новости

Николай Жогов

На радость Intel

Компании **NVIDIA** и **VIA** объявили о расторжении договора на создание мобильной платформы **VN**. Напомним, что около полугода назад эти гиганты решили нанести удар по процессорам **Atom** и потеснить **Intel** на рынке нетбуков. От VIA в проекте VN требовалось производить на свет процессоры семейства **Nano** и **C7**, NVIDIA, со своей стороны, обещала изготовить мощный чипсет со встроенным видеочипом **GeForce 9400M**. Графическое ядро должно было поддерживать **DirectX 10** и аппаратное декодирование HD-фильмов.

Мечты не оправдались. Процессоры Nano уже сегодня морально устарели, и вкладывать деньги в уходящую на покой технологию NVIDIA не собирается. Зато на **Consumer Electronics Show 2009** будут представлены совместные труды компаний на ниве домашних компьютеров.



Уникальный кулер

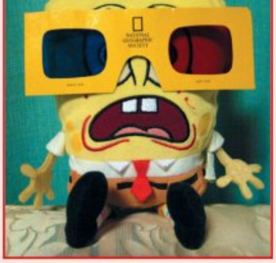
Компания **Danamics** удивила IT-сообщество своим инновационным кулером для процессоров. Модель **LM10** использует в качестве рабочего вещества жидкий металл! Внешне устройство похоже на обычный башенный кулер с тепловыми трубками. Вот только внутри них не что иное, как коктейль из металлов, сохраняющих пластичность при комнатной температуре. В верхней части конструкции расположен маломощный электромагнитный насос, который обеспечивает циркуляцию «жидкости».

Использование жидкого металла серьезно повышает теплопроводность конструкции, хотя для отвода тепла все еще приходится использовать 120-мм вентилятор. Стоит LM10 примерно 10 000 руб. Еще за 3500 руб. можно докупить устройство **PowerBooster** (устанавливается в 3,5-дюймовый отсек корпуса), которое ускоряет работу электромагнитной помпы.

В трех измерениях

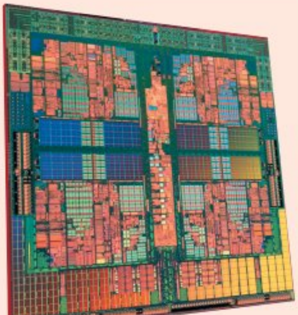
Компания **NVIDIA** готова приступить к массовому производству стереоочков. В таких окулярах картинка на мониторе должна стать по-настоящему объемной. Работает система на манер старых слайдов. Для каждого глаза формируется собственная картинка, а очки отсекают ненужные детали. При быстрой смене кадров появляется стереоскопический эффект.

Интересно, что первые экземпляры таких очков уже давно созданы. До нас с вами они не добрались только потому, что в продаже нет нужных мониторов. Для того чтобы работать с новинкой от NVIDIA, монитор должен выдавать вертикальную развертку с частотой 120 Гц, иначе заметна смена кадров. На сегодняшний день подобными характеристиками обладает лишь один дисплей от компании **Mitsubishi**. Но уже в 2009 году на рынке появятся аналогичные мониторы от **Samsung** и **ViewSonic**.



Новый Phenom'ен

Наконец-то появились официальные подробности о новых процессорах **AMD** на базе ядра **Deneb**. Эти ЦП будут произведены по 45-нм техпроцессу и оснащены 6 Мб кэш-памяти третьего уровня. От некоторых моделей ожидается поддержка разъема Socket AM3 и памяти DDR3. В семействе найдется место для процессоров с тремя (Phenom II X3) и четырьмя (Phenom II X4) вычислительными ядрами. Рабочая частота старшей модели составит 3 ГГц.



Новые ЦП будут обладать серьезным разгонным потенциалом. По слухам, энтузиастам удалось поднять частоту Deneb до фантастических 6 ГГц. Правда, во время эксперимента процессор охлаждался при помощи жидкого азота.

Окна номер семь

Бета-версия операционной системы **Windows 7** просочилась во Всемирную паутину. Стоило сырой ОС появиться в торрент-сетях, как ее тут же скачали тысячи пользователей. Спустя некоторое время интернет буквально накалился от горячих споров на тему плюсов и минусов нового творения **Microsoft**. В список положительных отзывов традиционно вошли дифирамбы новому интерфейсу, недовольство же в основном вызывает низкая скорость работы самой операционки. Но самые отчаянные дискуссии сегодня ведут о том, появится ли в новой системе **DirectX 11**.

Учитесь выражать эмоции

Компания **PROGIND** представила **Bajca** — концепт клавиатуры для любителей посидеть в ICQ или позависать на форумах. Привычных клавиш с буквами и цифрами у причудливого устройства, разработанного известным итальянским дизайнером Габриелем Адриано, нет. Зато есть 16 круглых желтых кнопок, выполненных в виде смайлов. Нажали на нужную рожицу — получили соответствующий символ в тексте сообщения.

В PROGIND понимают, что самым общительным шестнадцати вариантов смайликов не хватит. Поэтому в ожидаемый комплект поставки входят дополнительные улыбки, которыми можно заменять оригинальные кнопки на клавиатуре. Также вместе с устройством планируют продавать перстень и ожерелье, в которые эти самые сменные клавиши можно вставлять. Такое вот позитивное украшение.

Серийное производство «эмоциональной» клавиатуры намечено на 2009 год.

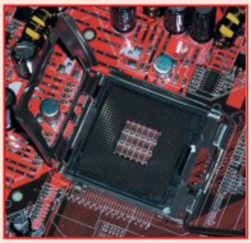
Новости одной строкой

- **Sony Ericsson** планирует оснащать свои новые сотовые телефоны фотосенсорами с разрешением 12,5 Мп.
- На свет появились первые 45-нм процессоры **AMD**. Новые модели под кодовым именем **Shanghai** относятся к серверной линейке **Opteron**.
- **SilverStone** выпустила необычный корпус **Raven RV01**. Главная особенность — материнская плата в нем оказывается развернутой на 90 градусов, так что видеокарты стоят не горизонтально, а вертикально.
- Началось серийное производство долгожданных видеокарт **Radeon HD 4850 X2**. Правда, цена на новинки кусается — 13 000 руб.
- Фирма **Takara Tomy** выпустила 5-мегапиксельную цифровую фотокамеру **Xiao TIP-521**, оснащенную встроенным принтером. **Polaroid** возвращается в новом обличии?
- Вслед за **NVIDIA** чистку в своих рядах провела компания **AMD**. В результате акции без работы осталось 500 человек. Кризис, однако.

Похороны отменяются

Разъем Socket LGA775 будет жить. Примерно так выразилась **Intel** о будущем семействе процессоров **Core 2**. Не так давно компания хотела в течение 2009 года прекратить производство этих ЦП и соответствующих чипсетов, но теперь планы изменились. Похороны Socket LGA775 перенесены на 2011 год.

Известно, что линейку Core 2 будут продвигать параллельно с новыми **Core i7**, прикрывая тем самым средний и начальный ценовые сегменты. У мультимедийных чипсетов четвертой серии (под буквой G) повысят скорость встроенного графического ядра и разрешат ему выделять больше памяти для своих нужд. О новых моделях процессоров пока, увы, ничего не известно.



Получается, что в скором времени покупателям придется очень нелегко. Ведь на рынке будут одновременно сосуществовать сразу три процессорных разъема от Intel: Socket LGA1366, LGA1156 и LGA775.

Дистанционная блокировка

Представьте себе типичную ситуацию: едет человек с важной встречи, на жестком диске его мобильного ПК записана секретная информация. Вдруг кто-то вырывает у него из рук портфель и скрывается в неизвестном направлении. Так вот, обладатель (точнее, в данном случае — бывший обладатель) нового ноутбука **Lenovo ThinkPad** с технологией **Constant Secure Remote Disable** (CSRD) не растеряется и, отправив всего одно сообщение со своего мобильного телефона, скроет важные данные от посторонних глаз.

Дело в том, что ноутбуки, поддерживающие технологию CSRD, будут оснащаться GSM-модулем. При утере компьютера достаточно отправить сообщение на соответствующий номер, и вся информация с жесткого диска исчезнет. Точнее, удалится ключ доступа к зашифрованному винчестеру. Восстановить данные сможет только тот, кто заново введет уничтоженный пароль.

За справедливость!

За прошедший месяц **Samsung** умудрилась получить сразу две повестки в суд. Сперва корпорацию «обрадовала» письмом компания-производитель фотоаппаратов **Eastman Kodak**, инженеры которой нашли в телефонах Samsung незаконно использующуюся технологию. В итоге Eastman Kodak потребовала прекратить продажи обозначенных трубок на территории США и выплатить штраф, размеры которого пока не оговариваются. Такое же письмо, кстати, ушло и в фирму **LG**.

Второй повесткой для Samsung оказалось заявление фирмы **Spansion** о том, что корейцы незаконно используют ее наработки при производстве флэшек. Истец считает, что обвиняемые заработали на этом порядка $30 млрд, и требует запрета продажи всех устройств, в которых используется флэш-память Samsung. А это, между прочим, самая разная техника от Apple, ASUS, Lenovo и Sony Ericsson.

В общем, чем все это закончится, вполне понятно. Samsung и LG выплатят кругленькие суммы, а Kodak вместе со Spansion начнут искать новые жертвы.

Все средства хороши

Производители памяти не устают совершенствовать системы охлаждения своих модулей. На этот раз отличилась компания **Corsair**. И еще как отличилась: ее инженеры умудрились прикрутить к планкам памяти водоблок в сочетании с модулем Пельтье. Это такая хитрая штука из пары пластин-полупроводников. Когда через них проходит ток, то одна половина охлаждается (она как раз отводит тепло от микросхем памяти), а другая нагревается. На горячую пластину прикреплен водоблок, который надо подключать к системе водяного охлаждения.

Как скоро поступит в продажу память с таким охлаждением, и поступит ли вообще — пока неизвестно. Но если это чудо и появится на свет, то оснащать им будут исключительно дорогие модули, предназначенные для разгона.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Николай Жогов, Дмитрий Колганов, Роман Горошкин

BTC 9051H Cheetah и M883U Falcon

Игровой набор компании **BTC**, состоящий из мыши **Falcon** и клавиатуры **Cheetah**, весьма необычный, и вот почему. Сначала клавиатура: она сильно отличается от традиционных моделей, в левой ее части находится игровой блок, дублирующий кнопки WASD и прилегающие к ним клавиши (всего их семнадцать). Сам блок можно повернуть вокруг оси на небольшой угол, и во время игры держать левую руку чуть в стороне. Вроде бы мелочь, но на деле оказывается очень удобно.

Еще одна интересная особенность клавиатуры — многоцветная подсветка клавиш. В зависимости от скорости нажатий цвет кнопок меняется с бледно-оранжевого до интенсивно красного. Впрочем, неприятностей тоже хватает. У Cheetah отсутствует цифровой блок, да и основная раскладка далека от классической. Чтобы нормально набивать тексты на этой клавиатуре, придется некоторое время попрактиковаться.

Сверху расположены пять дополнительных горячих клавиш для доступа к различным приложениям. На заднем торце Cheetah находятся разъемы для наушников и микрофона, а также два порта USB 2.0.

Теперь что касается мышки. Falcon симметрична, хорошо лежит как в левой, так и в правой руке. С эргономикой чуть посложнее. Она не так хороша, как у мышей **Razer** и **Logitech**, но если у вас рука среднего размера, то никаких проблем не будет. На мыши расположены две программируемые клавиши: нажав **Wave Action**, вы откроете непрерывную стрельбу по неприятелю, коснувшись **Virtual Run**, мгновенно развернетесь на 180 градусов. У сенсора с лазерной подсветкой три режима работы: 800 dpi, 1300 dpi и 2000 dpi. О том, какой именно режим выбран, информирует цвет подсветки колесика.

В комплекте с мышкой идет игровой коврик.

Технические характеристики BTC 9051H Cheetah • **Количество клавиш:** 86 основных + 17 на игровом блоке + 5 мультимедийных • **Подсветка:** многоцветная • **Дополнительно:** 2x USB 2.0, разъемы для микрофона и наушников • **Соединение:** проводное, USB 2.0

Технические характеристики BTC M883U Falcon • **Тип сенсора:** оптический с лазерной подсветкой • **Разрешение сенсора:** 800/1300/2000 dpi • **Количество клавиш:** 5 + колесико • **Соединение:** проводное, USB 2.0

Что?	Набор из клавиатуры и мыши
Почему?	Красивый дизайн и эргономика, которая, правда, заточена исключительно под игры
Сколько?	***3000 руб.***
Где?	***www.sunrise.ru***

Panasonic VIERA SV-ME75

Японцы — мастера выдумывать всякую всячину и добавлять в устройства функции и возможности, которые обычный человек даже не сразу поймет как использовать. **Panasonic VIERA SV-ME75** — это медиаплеер со встроенным ТВ-тюнером и при этом способный работать в условиях повышенной влажности. Может, конечно, в Японии ТВ-антенны можно найти даже в самых непролазных джунглях или на вершинах гор (в районе ледников влажность зашкаливает, а вы не знали?), но что-то сомнительно. Немного поворочав извилинами, мы нашли несколько способов применения для VIERA SV-ME75. Можно смотреть ТВ-передачи, лежа в ванной; просматривать фотографии, стоя под душем; наслаждаться любимой музыкой, прогуливаясь под дождем или скитаясь в глубоких пещерах (там влажность тоже 100%). Ну, или вот еще — можно взять устройство в баню, хотя там ведь высокие температуры... неровен час перегреется какая-нибудь плата — и прости-прощай плеер.

Ах да, чуть не забыли самое важное. ТВ-трансляции разрешено записать на карту памяти (формат SD, максимальный объем — 32 Гб). Когда паришься в бане или поливаешь тело из душа — это жизненно необходимая функция.

Технические характеристики • **Дисплей:** 5-дюймовый (480x272) • **Динамики:** 2x 2 Вт • **Аудиовыход:** 3,5 мм • **Разъем под внешнюю антенну:** 3,5 мм • **ТВ-стандарт:** one-segment (13-62 дМ-каналы) • **Водонепроницаемость:** JIS Class 7 • **Флэш-карты:** SD/SDHC • **Форматы файлов:** AAC, MP3, WMA; JPEG **Интерфейс:** USB 2.0 • **Вес:** 250 г • **Габариты:** 165x92,9x22,1 мм

Что?	Медиаплеер с ТВ-тюнером
Почему?	Прекрасный выбор для любителей телесериалов и банных процедур
Сколько?	***19 000 руб.***
Где?	***www.panasonic.net***

Epson EH-TW420

EH-TW420 — одна из младших моделей в иерархии проекторов **Epson**, но при этом не так уж сильно проигрывающая своим старшим собратьям. Судите сами: картинку EH-TW420 выдает четкую и насыщенную, диагональ виртуального экрана превышает шесть метров. Поддержки разрешения Full HD у EH-TW420 нет, но с выводом изображения в формате 1280x720 устройство справляется на ура. Набор разъемов позволяет одновременно подключить до четырех устройств, например: ноутбук по D-sub, компьютер по S-Video, DVD-плеер по композитному разъему и современную консоль через HDMI версии 1.3. Также EH-TW420 оснащен кардридером и USB-портом для считывания информации с флэш-накопителей.

Срок службы лампы около 3000 часов, да и заменить ее не составит особого труда: используемый в EH-TW420 тип светильника самый дешевый и распространенный на сегодняшний день. Тепло от 170-ваттной лампы отводится посредством небольшого вентилятора, который во время работы издает легкий шум, но если не сидеть вплотную к проектору, то его почти не слышно. Кстати, проектор умеет воспроизводить не только видео, но и звук — внутри устройства скрыт небольшой динамик. В компании большого экрана и затемненного помещения EH-TW420 легко заменит собой любой телевизор.

Технические характеристики ● **Разрешение:** 1280x720 ● **Яркость:** 2000 кд/м² ● **Контрастность:** 2000:1 ● **Диагональ изображения:** от 27 до 270 дюймов ● **Расстояние до экрана:** от 0,84 до 10,4 м ● **Мощность лампы:** 170 Вт ● **Срок службы лампы:** 3000 часов ● **Поддерживаемые видеостандарты:** NTSC, NTSC 4.43, PAL, PAL-M, PAL-N, PAL60, SECAM, HDTV ● **Разъемы:** USB, HDMI, S-Video, композитный, D-sub ● **Уровень шума:** 28 дБ ● **Размеры:** 327x92x245 мм ● **Вес:** 2,9 кг

Что?	Бытовой проектор
Почему?	За относительно небольшие деньги вы получаете возможность организовать дома самый настоящий кинотеатр
Сколько?	*35 000 руб.*
Где?	*www.xcom-shop.ru*

LG Prada II KF900

Телефоны из серии **LG Prada** все поголовно пытаются сравнивать с **iPhone**, забывая, что создавались они для совершенно разных целей. iPhone — практичный, удобный и лишь отчасти имиджевый аппарат. А LG Prada — это стиль и имидж чистой воды. Новая версия «стиляги» от LG, **Prada II**, из той же оперы. Всевозможные навороты вроде Wi-Fi, 5-мегапиксельной камеры, ТВ-выхода и даже слайдерной QWERTY-клавиатуры воспринимаются лишь как небольшой довесок к идеально выверенному дизайну и... магическим буковкам «Prada» на лицевой панели. Если для вас это буквосочетание ничего не значит, то сильно подумайте, стоит ли платить довольно большие деньги за Prada II. Тем же, кто в курсе, что носит дьявол, еще немного информации. Сенсорный дисплей никуда не делся, вдобавок телефон обзавелся одной полезной функцией: когда нажимаешь виртуальные кнопки на экране, аппарат отзывается легкой вибрацией, передавая тактильные ощущения от нажатий (можно не следить за тем, что набираешь на экране).

Технические характеристики ● **Связь:** GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA/HSDPA 900/2100 МГц ● **Дисплей:** 3-дюймовый сенсорный WQVGA TFT (240x400) ● **Камера:** основная — 5 Мп, дополнительная — 0,3 Мп ● **Интерфейсы:** Wi-Fi, Bluetooth, ТВ-выход, USB 2.0 ● **Клавиатура:** QWERTY ● **Аккумулятор:** Li-Ion ● **Дополнительно:** FM-приемник ● **Флэш-карты:** microSDHC (до 8 Гб) ● **Габариты:** 104,5x54x16,8 мм ● **Вес:** 130 г

Что?	Мобильный телефон
Почему?	Стильно, функционально, а главное — Prada
Сколько?	*19 000 руб.*
Где?	*www.lg.ru*

TITAN Cool Idol (TTC-NK75TZ)

Кулер **TITAN Cool Idol** не из дешевых, но при этом по соотношению цена/качество он обгоняет большинство других кулеров, выступающих в той же весовой категории.

Cool Idol состоит из медного основания, шести тепловых трубок и трех независимых блоков алюминиевых пластин. Сверху все это нагромождение радиаторов венчает 120-мм вентилятор с посеребренными лопастями. Конструкция, если честно, довольно-таки странная: две центральные тепловые трубки, обычно нагревающиеся сильнее всего, идут к самому маленькому радиатору, который закрыт от вентилятора пластинами более крупных собратьев. Получается, что самая горячая часть кулера остается практически без обдува. Но при этом никакого перегрева не происходит — тепло Cool Idol отводит превосходно.

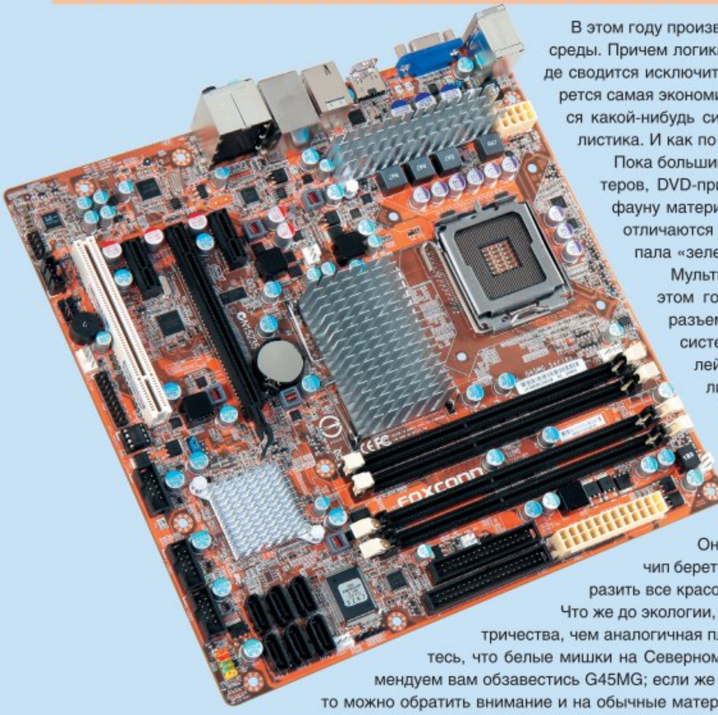
Изначально на кулер установлена крепежная планка под разъем **Intel LGA775**. Если заменить ее прижимной клипсой из комплекта, новинку можно использовать и с процессорами **AMD**. Основание кулера расположено несимметрично относительно радиатора. Сделано это для того, чтобы улучшить совместимость Cool Idol с разными материнскими платами.

При максимальной скорости вращения вентилятора кулер начинает издавать довольно громкий гул. Однако голосистость можно заметно снизить, отрегулировав обороты вертушки с помощью специального тумблера, который устанавливается на заднюю стенку корпуса. Другой вариант — подключать вентилятор напрямую к материнке и уже из-под BIOS менять его скорость.

Технические характеристики ● **Совместимость:** Intel Socket LGA775, AMD Socket 754/939/940/AM2/AM2+ ● **Материал радиатора:** медь, алюминий ● **Диаметр вентилятора:** 120 мм ● **Скорость вращения вентилятора:** 800-2200 об/мин ● **Уровень шума:** 17-39 дБ ● **Размеры:** 125x163x143 мм ● **Вес:** 870 г

Что?	Кулер для центрального процессора
Почему?	Отличное сочетание цены и качества, прекрасно охлаждает, даже несмотря на необычную конструкцию
Сколько?	***1500 руб.***
Где?	***www.oldi.ru***

FOXCONN G45MG GREEN Series



В этом году производители железа просто помешались на охране окружающей среды. Причем логика у всех какая-то однобокая. Считается, что забота о природе сводится исключительно к снижению электропотребления. По сути, просто берется самая экономичная модель в линейке чего бы то ни было и на нее вешается какой-нибудь симпатичный значок с изображением дерева, солнышка или листика. И как по мановению волшебной палочки начинают расти продажи.

Пока большинство производителей спасают природу при помощи винчестеров, DVD-приводов и кулеров, **FOXCONN** старается защитить флору и фауну материнскими платами **GREEN Series**, которые... правильно, тоже отличаются пониженным энергопотреблением. В наши цепкие лапы попала «зеленая» новинка по имени **G45MG**.

Мультимедийная направленность платы чувствуется сразу. Об этом говорят: формфактор mATX и, как следствие, малое число разъемов расширения, а также наличие встроенной графики. Подсистема памяти не подкачала: плата вмещает до четырех модулей скоростной DDR3. Для серьезного разгона материнка вряд ли подойдет, особенно учитывая примитивную систему охлаждения. К тому же FOXCONN не рекомендует устанавливать на G45MG процессоры, тепловыделение которых превышает 95 Вт. Так что если уж заботиться о природе, то придется во многом себя ограничить.

А вот встроенное графическое ядро **GMA 4500HD** — самое мощное из тех, что может предложить компания **Intel**. Оно отлично подходит для просмотра HD-видео (графический чип берет на себя декодирование форматов высокой четкости), но отобразить все красоты современных игр GMA 4500HD, конечно же, не по силам.

Что же до экологии, то G45MG потребляет приблизительно на 65% меньше электричества, чем аналогичная плата без энергосберегающих функций. Так что, если вы боитесь, что белые мишки на Северном полюсе растают вместе с айсбергами, настоятельно рекомендуем вам обзавестись G45MG; если же вам по нраву постапокалиптическое будущее в духе **Fallout**, то можно обратить внимание и на обычные материнки, уж они-то и энергию кушают с превеликим удовольствием, и окружающую среду неплохо прогревают.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Socket LGA775 Intel Core 2 Duo, Quad, Pentium 4, Celeron D с энергопотреблением до 95 Вт ● **Чипсет:** Intel G45 ● **Формфактор:** mATX (244x244 мм) ● **Частота системной шины:** 1600/1333/1066/800 МГц ● **Оперативная память:** до 8 Гб DDR3 (1333/1066/800 МГц) ● **Дисковая подсистема:** 6x SATA II (RAID 0, 1, 5, 10), IDE, FDD ● **Слоты расширения:** PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, PCI ● **Звук:** 8-канальный аудиокодек HDA ● **Задняя панель:** FireWire, RJ45 LAN, 6x USB 2.0, PS/2 (клавиатура), Audio, HDMI, D-sub

Что?	Материнская плата
Почему?	Хорошая основа для мультимедийного компьютера настоящего гринписовца
Сколько?	***3300 руб.***
Где?	***www.foxconn.ru***

Klipsch Custom-2

Для любого трезвомыслящего человека отдать 7190 руб. (именно столько стоят наушники **Custom-2** от компании **Klipsch**) за обычные наушники-затычки сродни сумасшествию. За эти деньги можно купить чуть ли что не студийные «уши», а тут предлагается раскошелиться на добавку к MP3-плееру, заплатив за нее в три-четыре раза больше, чем за сам плеер. Ну не бред ли?! Изначально мы искренне считали, что именно бред, но, пообщавшись плотнее с Custom-2, решили, что, может, и не такой уж сильный.

Компания Klipsch не столь известна, как, скажем, **Sennheiser** или **beyerdynamic**. Однако она более шестидесяти лет работает на «звуковом» рынке, давно вошла в список элитных производителей и, судя по всему, отлично знает, как даже из самой абсурдной идеи сделать отличный девайс. В Custom-2 (над созданием этих наушников трудились несколько лет) нет привычных динамиков, вместо этого используется арматурная технология. Внутри наушника установлен небольшой стержень, который колеблется под действием изменяющегося магнитного поля. Двигаясь с определенной частотой, он, как молоточек, толкает небольшую мембрану, которая и издает звук. Такой подход исключает искажения на всех частотах.

Custom-2 довольно-таки большие для затычек, но при этом очень легкие — их практически не чувствуешь в ухе. Кабель хорошо экранирован, а внутри проведена прочная кевларовая нить, защищающая его от изломов.

Если подобрать композиции с высоким битрейтом, то создается ощущение, что зашел в звукозаписывающую студию, настолько хорошая у наушников звукоизоляция и качество звучания. После обычных «ушей» со стандартно заваленными средними или завышенными низкими частотами Klipsch Custom-2 слушать очень непривычно. Но проходит неделя — и уже невозможно вернуться к стандартным наушникам.

Технические характеристики • **Тип наушников:** закрытые • **Принцип действия:** арматурные • **Воспроизводимые частоты:** 20-20000 Гц • **Сопротивление:** 16 Ом • **Вес:** 13 г

Что?	Наушники
Почему?	Потрясающий звук, красивый дизайн, прочный провод
Сколько?	*7190 руб.*
Где?	*www.doctorhead.ru*

ASUS LS221H

Если бы кому-то вздумалось провести конкурс красоты среди 22-дюймовых мониторов (да даже и не из 22-дюймовых, а среди мониторов вообще), то первое место на нем, скорее всего, занял бы **ASUS LS221H**. Во-первых, это один из самых тонких мониторов современности — его толщина всего 45 мм. Во-вторых, дизайн. Края корпуса немного скошены — в результате LS221H чем-то напоминает ограненный бриллиант. На нижнюю панель нанесено покрытие из натуральной кожи. Контур подставки (выполнена в форме кольца) усеян светодиодами, способными переливаться пятью разными цветами.

Что же касается начинки, то тут никаких прорывов мы не ждали, их и не оказалось. Просто неплохой монитор. Хорошие технические характеристики: 2-миллисекундное время отклика, достойные показатели яркости и контрастности. В список поддерживаемых интерфейсов входят D-sub, а также HDMI, по которому LS221H легко подключить к DVI-выходу видеокарты, воспользовавшись переходником. Полезная функция **Aspect Control** позволяет аппаратно управлять масштабированием картинки, переключаться между соотношениями сторон 4:3 и 16:10.

Но все это не так интересно, как покрытие экрана LS221H. Дело в том, что здесь используется сапфировое стекло с очень высокой степенью защиты. По экрану можно бить кулаком, стучать молотком и даже попробовать выстрелить в него из арбалета — скорее всего, ничего страшного не случится. Из арбалета мы, правда, стрелять не рискнули, но различные испытания на прочность провели — о том, как проходили издевательства, вы сможете посмотреть на нашем сайте.

Технические характеристики • **Диагональ экрана:** 22 дюйма • **Оптимальное разрешение:** 1680x1050 • **Время отклика:** 2 мс (GTG) • **Яркость:** 300 кд/м² • **Контрастность:** 4000:1 • **Углы обзора:** 160/170 градусов (по вертикали / горизонтали) • **Интерфейсы:** D-sub, HDMI • **Энергопотребление:** 46 Вт • **Размеры:** 531x436x248 мм (с подставкой) • **Вес:** 7 кг

Что?	Широкоформатный ЖК-монитор
Почему?	Отличный дизайн, достойные ТТХ, защита от повреждений
Сколько?	*13 000 руб.*
Где?	*www.fcenter.ru*

Transcend StoreJet 25 Mobile (320 Gb)

Мобильные USB-винчестеры занимают экологическую нишу между обычными большими винчестерами, заключенными в недра мобильных корпусов, и миниатюрными флэшками. За относительно небольшую плату мы получаем быстрый и очень вместительный носитель информации, который, как следует поднатужившись, можно запихнуть даже в нагрудный карман рубашки (и он даже не оторвется).

Основной же недостаток подобных устройств — хрупкость встроенного жесткого диска. Это вам не флэшка, которую можно спокойно уронить на пол с высоты человеческого роста, и даже если никаких систем защиты нет, то с информацией, скорее всего, ничего не случится. Ну разве что крышечка расколется.

StoreJet 25 Mobile тоже можно уронить. С высоты роста не стоит, если только вы не карлик, а вот с метра — вполне. Данный винчестер одет в специальный противоударный корпус, а его надежность подтверждена сертификатом соответствия военным стандартам США. Мы как-то слабо себе представляем американского солдата, ползущего где-нибудь в болоте и перекачивающего слитые из Сети фильмы на винчестер, но сам факт такой сертификации действительно говорит о многом: совсем уж простыми средствами раскурочить StoreJet 25 Mobile не получится.

Винчестер подключается к компьютеру посредством USB-кабеля и по нему же получает питание — совсем как флэшка. Только скорости чтения и записи на порядок выше. Да и объемом в 320 Гб (такой была версия, которая попала к нам в редакцию; вообще у **Transcend** есть модели на 160, 250 и 500 Гб) пока что не может похвастаться ни один флэш-накопитель.

Технические характеристики ● **Объем:** 320 Гб ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Скорость передачи данных:** до 480 Мбит/с ● **Питание:** от USB-порта ● **Совместимость:** Windows 2000/XP/Vista, Mac OS 9.0 и выше, Linux Kernel 2.4.2 и выше ● **Размеры:** 134x81x19 мм ● **Вес:** 206 г

Что?	USB-винчестер
Почему?	Выживет не только после случайного падения, но и после намеренного удара
Сколько?	***3300 руб.***
Где?	***www.yoshop.ru***

TopDevice TDE 226

TDE 226 — это очередной эксперимент компании **TopDevice** в области дизайна акустики 2.1. На этот раз разработчики оснастили систему динамиками золотистого цвета, выкрасили в черный и покрыли лаком — выглядит очень эффектно, особенно сабвуфер. На нем стоят сразу два динамика, которые чем-то напоминают сопла реактивного истребителя. Регуляторы частот и громкости подсвечиваются синими светодиодами. Убирать под стол такую красоту категорически не хочется.

Звучание тоже не подкачало. И это притом, что суммарная мощность всей системы не превышает 35 Вт. TDE 226 справится как с тяжелым роком, так и с классикой. Но главное ее призвание — игры. Сабвуфер с двумя динамиками выдает приличную ударную волну — складывается ощущение, что граната рванула не на экране, а где-то под столом.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** дерево ● **Мощность сабвуфера:** 15 Вт ● **Мощность сателлитов:** 2x 10 Вт ● **Полоса воспроизводимых частот:** 45-20000 Гц ● **Соотношение сигнал/шум:** 70 дБ ● **Разделение каналов:** 45 дБ ● **Динамики сабвуфера:** 2x 4 дюйма ● **Динамики сателлитов:** 3 дюйма + 1 дюйм ● **Общий вес:** 6 кг

Что?	Акустическая система 2.1
Почему?	Оригинальный дизайн и качественный звук
Сколько?	***1500 руб.***
Где?	***www.usn.ru***

ГОВОРИТЕ НА ВИЗУАЛЬНОМ ЯЗЫКЕ С GRAPHICS PLUS
GEFORCE® С CUDA®. ЭТО НЕ ПРОСТО ГРАФИКА. ЭТО GRAPHICS PLUS™. Потому что графика плюс сногсшибательные возможности PhysX™, стереоскопическое 3D и обработка видео и изображений позволяет вам перестать объяснять и начать показывать. Говорите на визуальном языке.
www.nvidia.ru/palit
NVIDIA
PALiT
Реклама

GPU ВСЕМОГУЩИЙ

Готовимся к закату эры центральных процессоров

Иван Нечесов, Алексей Горбунов

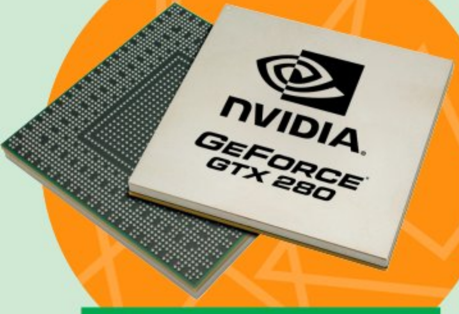
Центральный процессор всегда считался сердцем компьютера. Эта небольшая микросхема отвечает за выполнение всех важных операций, заданных программами операционной системы, и координирует работу компонентов ПК. Однако современные графические чипы по своей мощности (да и по количеству транзисторов) давно обогнали ЦП, и попытки переложить часть работы центрального процессора на плечи видеокарты в последнее время предпринимаются все чаще и чаще. Активнее всего на этом поприще проявляет себя компания **NVIDIA**, видеокарты которой с недавних пор перестали быть просто ускорителями игровой графики. Они рассчитывают физические процессы, кодируют видео и даже участвуют в глобальных программах, связанных с распределенными вычислениями.

Наш сегодняшний рассказ о том, что могут предложить своим владельцам современные графические платы, а также о том, насколько это важно, да и важно ли вообще.

Разрушая стереотипы

Все началось пару лет назад, когда NVIDIA прямо заявила, что графические платы нового поколения должны уметь нечто большее, чем просто выводить на экран красивую картинку.

Эффекты, завязанные на законах физики, есть сегодня в любой уважающей себя трехмерной игре.



Графические чипы с поддержкой CUDA поднимут игровую физику на новый уровень и устранят перекос в позиционировании процессоров и видеокарт.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Core i7-920 (Socket LGA1366, 2,6 ГГц, L3-кэш 8 Мб, BOX)
Материнская плата	ASUS P6T Deluxe (Intel X58, Socket LGA1366, DDR3-1333, PCIe, PCI, SATA RAID, IDE, FDD, GbLAN, Sound, USB, FireWire, ATX)
Память	3x OCZ OCZ3P16002GK DDR3 2 Гб (1600 МГц, 7-7-7-24)
Видеокарты	2x ZOTAC GeForce GTX 280 AMP! Edition 1024 Гб (NVIDIA GeForce GTX 280, PCIe x16)
	2x ZOTAC GeForce 9800 GTX+ 1024 Гб (NVIDIA GeForce 9800 GTX+, PCIe x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3400620AS 400 Гб (SATA, 16 Мб)
Оптический привод	Nec DV-5800C (IDE)
Блок питания	Antec TruePower Quattro (1000 Вт)
Драйвер для материнской платы	Intel Chipset Software Installation Utility 9.1.1.1010
Драйвера видеокарты	NVIDIA GeForce 180.48
Операционная система	Windows Vista Ultimate 64-bit Edition, Service Pack 1

Одиночество первых

В 2002 году выходцы из легендарной **3Dfx** создали компанию **Ageia**. Они решили разработать первый в мире чип для обсчета физики в играх. Причем он должен был делать это значительно быстрее, чем центральный процессор.

Чип был создан. Он состоял из 125 млн транзисторов и множества вычислительных ядер. Процессор умел выполнять до 20 млрд простых инструкций в секунду. Такой производительности достаточно для того, чтобы за единицу времени рассчитать 533 тыс. столкновений сложных объектов (представить реальную игровую ситуацию с таким количеством столкновений довольно сложно). Для обмена результатами вычислений с процессором и видеокартой использовался интерфейс PCI.

Спустя какое-то время вышла плата под названием **PhysX**. Она позволяла имитировать поведение твердых тел при столкновении, дым, движение ткани и взаимодействие с водой. К сожалению, платы PhysX мало кто покупал. Да и разработчики не особо хотели поддерживать детище Ageia. Адаптация игр под узкий круг владельцев соответствующего аппаратного обеспечения требовала больших финансовых затрат. Некоторые игры оптимизировались, но лишь поверхностно — разработчики боялись рисковать. Потенциал плат не раскрывался в полной мере, и это порождало замкнутый круг. Люди просто не видели преимуществ физической технологии Ageia.

Еще немного про PhysX

- Поначалу NVIDIA планировала распространять инструментарий разработчика PhysX бесплатно. Но со временем компания изменила свое решение. Сейчас за доступ к SDK надо платить. Тем самым NVIDIA демонстрирует свою уверенность в светлом будущем PhysX.
- О нестандартном применении ресурсов видеокарт. Владельцы современных плат NVIDIA могут принять участие в проекте распределенных вычислений **Folding@home**. Скачав и установив клиент, вы можете направить всю мощь своей графической платы на изучение процессов сворачивания и объединения белков в человеческом организме. Это поможет ученым найти лекарство от склероза, коровьего бешенства и других страшных болезней.
- К 2012 году NVIDIA планирует оборудовать своими видеокартами три из пяти мощнейших суперкомпьютеров мира. Со временем технология CUDA позволит в сотни раз увеличить производительность таких систем и реализовать неведомые доселе возможности — например, распознавание запахов и зрительных образов.

А через некоторое время компания представила набор компонентов для разработчиков под названием **CUDA** (Compute Unified Device Architecture). Новая платформа открывала перед видеокартами широкое поле для маневров. Теперь графические чипы могли попробовать себя в следующих задачах: декодирование видео, научные и инженерные расчеты, медицинские исследования, финансовые вычисления.

Чтобы повысить ценность платформы в глазах обывателей, NVIDIA возложила на видеокарты ускорение физики. Почти во всех современных играх есть подсистема, которая симулирует физические законы реального мира, что, в свою очередь, повышает реалистичность игрового процесса. Возьмем, к примеру, **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Физический движок этой игры учитывает массу и плотность объектов, силу трения, гравитационное воздействие и другие параметры. Что это дает? Вода ведет себя почти как настоящая, тела убитых врагов плавают на ее поверхности, деревья гнутся на ветру, одежда повторяет движения тела.

В автомобильных симуляторах речь идет о тех параметрах, от которых напрямую зависит скорость, управляемость и тормозной путь машины. Именно поэтому игрок чувствует разницу между Lamborghini Murcielago и Ford Mustang GT.

Физические вычисления — это головная боль для процессора. Ведь ему и так приходится нелегко, а тут еще заставляют просчитывать множество параметров, связанных с взаимодействием объектов. Современный графический чип с большим числом потоков куда лучше подходит для этих целей.

Осознав это, NVIDIA твердо вознамерилась, используя CUDA и свои видеокарты, поднять игровую физику на новый уровень. Поначалу компания использовала движок **Havok FX**. Но после того, как **Intel** купила Havok, NVIDIA оказалась в затруднительном положении.

Спасательный круг

А потом под руку NVIDIA подвернулась фирма **Ageia**, которая потерпела крах со своим физическим ускорителем **PhysX** и медленно, но верно шла ко дну. NVIDIA подсуетилась и в феврале 2008 года выкупила бедствующую компанию. Графического гиганта заинтересовали не столько железные разработки Ageia, сколько программный набор **PhysX SDK**, который использовал аппаратные возможности чипа PhysX, но мог прекрасно обходиться и без него (в этом случае расчет физических эффектов ложился на процессор). Не прошло и полугода, как технология PhysX задышала с новой силой. Первым делом NVIDIA прикрутила ее поддержку к своим топовым решениям. С каждой новой версией драйверов совместимость с PhysX обретали и другие модели видеокарт.

В середине августа 2008 года NVIDIA выпустила **GeForce Power Pack**, активирующий PhysX на платах серий **GeForce 8xxx**, **GeForce 9xxx** и **GTX 2xx**. Тем самым компания расширила пользовательскую базу до 80 миллионов человек во всем мире. Загрузить этот программный пакет может любой желающий, а находится он на странице ***www.nvidia.ru/theforcewithin***.

В Power Pack входят: драйвера, бесплатная игра **Warmonger — Operation: Downtown Destruction**, демоверсия игры **Metal Knight Zero**, дополнительные уровни для **Unreal Tournament 3**, клиент проекта распределенных вычислений **Folding@home**, пробная версия видеокодера **Elemental Technologies Badaboom**, а также несколько демоприложений, показывающих возможности технологии PhysX. С нашими впечатлениями от игр и демок, входящих в состав Power Pack, вы можете ознакомиться в разделе, посвященном тестированию.

Пара слов о Badaboom. Просматривать видео любых форматов умеет только персо-

На преобразование обычного фильма в формат, понятный плееру Apple iPod, программа Badaboom в компании с GeForce GTX 280 потратит в два раза меньше времени, чем процессор Core i7.

Эти видеокарты справятся с любыми задачами, будь то отображение реалистичной графики или симуляция физических законов реального мира.

нальный компьютер. Остальным устройствам (консолям, плеерам, КПК и прочим) требуется перекодирование ролика в понятный им вид. Существует множество программ-кодировщиков, но все они используют ресурсы центрального процессора. Поэтому на преобразование стандартного полуторачасового фильма уходит порядочно времени. Badaboom — тоже кодировщик, но он задействует шейдерные процессоры видеокарт, благодаря чему процесс перегона форматов протекает как минимум вдвое быстрее (в зависимости от используемой видеокарты). Что самое приятное, при этом ЦП свободен для выполнения любых других задач. К примеру, при кодировании клипа из H.264 в MP4 процессор загружен всего на 6%.

У программы предельно простой интерфейс, в наличии много предустановок (для самых популярных устройств). Без минусов, правда, не обошлось: текущая версия Badaboom поддерживает ограниченное количество входных форматов. И, разумеется, владельцы видеокарт от **AMD**, а также интегрированных решений Intel использовать программу не смогут — Badaboom работает только с платами NVIDIA.

Еще повоюют?

Намерения NVIDIA тверды как никогда. Компания хочет, чтобы ее физическая платформа использовалась в как можно большем числе игр. Intel, в свою очередь, заявляет, что с ускорением физических эффектов прекрасно справятся многоядерные процессоры. На ее стороне — армия опытных программистов, которую компания получила после покупки компании Havok.

Сейчас Intel работает над архитектурой **Larrabee**. У первых графических чипов нового семейства будет свыше десяти ядер на одном кристалле. Разумеется, сфера применения таких процессоров не ограничивается одной лишь обработкой графики. Они будут использоваться для научных расчетов, моделирования природных процессов и, конечно же, ускорения физики в играх. Что немаловажно, программируется Larrabee теми же самыми командами, что и обычные процессоры архитектуры x86. Это сильно упростит написание приложений, совместимых с новыми графическими чипами Intel.

Компания AMD также не намерена сидеть в стороне. Уже сейчас ее процессоры и видеочипы оптимизируются под физический движок Havok. Как показывает практика, Havok очень хорошо дружит с процессорами AMD, особенно с четырехъядерными **Phenom X4**. К началу 2009 года компания планирует выпустить видеокарту, которая для ускорения вычислений будет использовать стандартные средства **DirectX 11**.

Практика

Допустим, вы счастливый обладатель платы GeForce 8-й, 9-й или 200-й серии. Как включить ускорение физики средствами видеокарты в играх? В каких приложениях можно оценить преимущество технологии NVIDIA PhysX? Действительно ли результаты столь впечатляющие, как обещала NVIDIA? Мы попробуем ответить на все эти вопросы.

Постановка задачи проста: доказать, что современные видеокарты NVIDIA справляются с обработкой физики лучше, чем последнее поколение процессоров, или опровергнуть это утверждение. Поэтому набор основных компонентов для тестового стенда был очевиден: взятый с пылу с жару ЦП **Intel Core i7-920**, пара мощных видеокарт **ZOTAC GeForce GTX 280 AMP! Edition** и другая парочка графических плат, но уже послабее — две **ZOTAC GeForce 9800 GTX+**. В остатке: материнская плата **ASUS P6T Deluxe** и 6 Гб оперативной памяти от **OCZ**. Испытания проводились в 64-битной версии **Windows Vista Ultimate**.

Набор тестовых приложений был следующим:

- Unreal Tournament 3 с установленным PhysX-дополнением;
- сетевой экшен с полностью разрушаемым окружением Warmonger — Operation: Downtown Destruction;
- пре-альфа-версия игры Metal Knight Zero — многопользовательского сетевого шутера, в котором все окружение можно разрушить;
- бенчмарк **Nurien**, основанный на технологиях одноименной социальной сетевой игры (разрабатывается).

Все они входят в состав GeForce Power Pack (в случае с Unreal Tournament 3 речь идет только о дополнении PhysX) и могут быть свободно скачаны с сайта компании.

Установка

Для начала следует обзавестись самыми свежими драйверами для видеокарты. На момент написания статьи была доступна версия **GeForce 180.48**, которая включала в себя драйвера **PhysX 8.10.13**. То есть нужно скачать всего один инсталляционный файл.

После установки драйверов надо открыть **Панель управления NVIDIA** (кликнуть правой кнопкой на рабочем столе и выбрать соответствующий пункт) и перейти на закладку с настройками PhysX. Здесь можно включить или выключить аппаратную обработку физики, а также, когда в системе установлено две (и более) видеокарты, выбрать режим их совместной работы. Если платы одинаковые, то доступно два режима: **SLI**, при котором обе видеокарты делят между собой как графическую, так и физическую нагрузку, и **мульти-GPU**, когда одна плата берет на себя всю графику, а вторая — всю физику. Если в системе установлены разные видеокарты (например, в первом разъеме PCIe x16 — GeForce 9800 GTX, во втором — GeForce 9600 GT), то разумно будет повесить обработку физики на слабейшую из них.

Тестирование

Все тестовые забеги мы проводили в разрешении 1280x1024 при включенной 16-кратной анизотропной фильтрации, но без сглаживания. Столь низкое разрешение было выбрано не потому, что в нашем распоряжении не оказалось мониторов с большей диагональю. Дело в том, что в таком режиме объективнее всего отслеживается влияние центрального процессора на уровень fps в играх.

Давайте пройдемся по результатам наших испытаний.

Игры с поддержкой PhysX

Владельцы видеокарт NVIDIA уже сейчас могут оценить возможности технологии PhysX в следующих играх: **CellFactor: Revolution**, **Medal of Honor: Airborne**, **Sacred 2: Fallen Angel**, **RoboBlitz**, **Gothic 3**, **Brothers in Arms: Hell's Highway**, **Unreal Tournament 3** и др. Всего в списке совместимых с PhysX проектов — 75 позиций. В первой половине 2009 года должно выйти еще около 40 игр, в числе которых столь ожидаемая нами **Mirror's Edge**.

Unreal Tournament 3

Оригинальный UT3 очень хорошо оптимизирован и не содержит каких-либо экстраординарных физических спецэффектов. Поэтому мы использовали PhysX-дополнение, которое включает в себя три новых уровня: Tornado, Lighthouse PhysX и Heat Ray PhysX. На первой карте хозяйничает гигантский смерч. Он свободно перемещается по уровню, снося все на своем пути и норовя догнать игроков. Вторая карта представляет собой один большой маяк, в котором можно раскурочить буквально каждую стену, лестницу и перекрытие. Ну а третий уровень — классическая карта Heat Ray с возможностью частичного разрушения и поддержкой еще нескольких физических эффектов.

Что же мы видим: тестирование только началось, а Core i7-920 уже посрамлен. Обе платы демонстрируют троекратное преимущество над процессором. Добавление второй видеокарты, которая занимается исключительно обработкой физики, приводит к увеличению производительности на 20-50% в зависимости от модели платы.

Warmonger — Operation: Downtown Destruction

Эта игра также базируется на движке **Unreal Engine 3**, но по числу физических «присадок» заметно опережает UT3. Разрушается здесь абсолютно все, а надежных укрытий не существует в принципе, так как любой камень, за которым вы решили спрятаться, может быть превращен в пыль после нескольких удачных залпов противника. Дым от оружия стелется по направлению ветра, а туман рассеивается от череды взрывов.

На этом этапе видеокарты NVIDIA лишь укрепили свои позиции — все то же троекратное преимущество. Процессор Intel начинает потихоньку сгорать от стыда. Интересно, что система с GeForce 9800 GTX+ после установки еще одной платы получает чуть ли не 100-процентный прирост, тогда как добавочная GeForce GTX 280 увеличивает fps лишь на 30%.

Metal Knight Zero

Рассказывать о Metal Knight Zero особо нечего. Бегаем, стреляем, наблюдаем, как объекты разлетаются на мелкие кусочки в соответствии с законами физики. Плюс к тому, здесь в полной мере реализована симуляция ткани: флаги и прочие тряпки развеваются на ветру и рвутся точно так же, как и в реальной жизни.

Комментарии к результатам излишни: разница между видеокартами и ЦП просто феноменальная. А вот добавление второй платы практически не влияет на показатели fps.

Nurien

Бенчмарк Nurien предлагает нам насладиться пятиминутным показом мод. Здесь есть подиум с бодро вышагивающими по нему моделями и толпа зрителей. Волосы и юбки девушек развеваются при ходьбе, продвинутая лицевая мимика передает их веселое настроение, подиум непрерывно озаряется вспышками фотоаппаратов. Действо происходит под зажигательную музыку.

Nurien — единственное приложение, в котором Core i7 смог хоть как-то реабилитироваться. Отставание ЦП всего лишь двукратное, а fps наконец-то превысил отметку в 25 кадров в секунду. Установка еще одной GeForce 9800 GTX+ дает прирост в 10%, а дополнительная GeForce GTX 280 практически никак не влияет на результат.

Процессор — не главное

Каким NVIDIA видит будущее компьютеров? Компания делает ставку на симбиоз недорогого процессора и мощного графического чипа. Наши тесты наглядно показали, что у этой идеи есть все права на существование. Видеокарты NVIDIA отменно справляются с обработкой сложных физических эффектов в играх с поддержкой PhysX. А ведь это — лишь одно из немногих применений CUDA в повседневной жизни.

В будущем графический чип может легко стать центральным компонентом компьютера. Апгрейд видеокарты обеспечит заметный прирост быстродействия, а на откуп процессору останется ряд базовых задач, в которых не требуется сложных многопоточных вычислений. Правда, компании-производители ЦП вряд ли смирятся с таким положением вещей. Так что нас с вами ждет очередной виток борьбы за выживание. Может быть, недалек тот день, когда процессор перестанет быть центральным? ■

Игровое будущее

Не секрет, что разработчики игр планируют в будущем перейти от классического метода построения трехмерных изображений к методу трассировки лучей. При этом появятся визуальные эффекты, которых до сих пор не было в играх. Например, объекты виртуального мира избавятся от врожденной полигональной угловатости, освещение и тени станут максимально приближенными к реальным аналогам, отражение и преломление света будет просчитываться в соответствии со всеми законами оптики.

Один из вариантов применения метода трассировки лучей.

NVIDIA заявляет, что платформа CUDA идеально подойдет для реализации метода трассировки лучей. Справиться с высокой вычислительной нагрузкой под силу только потоковым процессорам видеокарт, которые, по большому счету, созданы именно для таких задач.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ, PHYSX СИЛАМИ ВИДЕОКАРТ (РАЗРЕШЕНИЕ 1280X1024), КАДР/С

Видеокарта	Unreal Tournament 3 (PhysX mod pack)	Warmonger — Operation: Downtown Destruction	Metal Knight Zero	Nurien
GeForce 9800 GTX+	30,1	45,4	61	53,3
GeForce GTX 280	50,3	70,2	64	64,8
2x GeForce 9800 GTX+	46,8	83,5	62	66,3
2x GeForce GTX 280	**54,5**	**86,4**	**63**	**67,4**
PHYSX СИЛАМИ ЦЕНТРАЛЬНОГО ПРОЦЕССОРА				
GeForce 9800 GTX+	9,1	17,3	17	24,8
GeForce GTX 280	16,2	27	23	39

Тестирование процессора Intel Core i7

Алексей Горбунов

Гость из будущего

Новые процессоры **Intel Core i7** (они же **Bloomfield**, они же **Nehalem**) ждала вся мировая IT-пресса. А за право первыми получить образцы ЦП развернулась нешуточная борьба. Только представьте: на Россию было выделено всего несколько тестовых экземпляров Core i7. Теперь прикиньте число изданий, которые пишут о комьютерном железе (причислив сюда популярные интернет-порталы), и вы поймете, насколько трудно было достать этот кусочек кремния в металлической оболочке. Некоторые из наших коллег заранее разжились материнскими платами под новую платформу, а потом пару недель ходили с удивленно-радостными лицами и не знали, что с этими платами делать, — процессоров-то ни у кого не было.

Как бы там ни было, мы его заполучили, протестировали и готовы доложить вам о своих впечатлениях от общения с главной IT-премьерой уходящего года.

Представьте себе...

Что же такое Core i7 и почему он привлек к себе массу внимания еще во время ранних анонсов? Во-первых, новые процессоры стали первыми «настоящими» 4-ядерными моделями Intel. Предыдущие ЦП семейства Core 2 Quad и Core 2 Extreme (с префиксом QX) по сути представляют собой пару двухъядерных процессоров под одной крышкой. В случае Core i7 речь идет о единой структуре — все четыре ядра и вспомогательные элементы располагаются на одном кристалле, выполненном по 45-нм техпроцессу. Вместе с Nehalem к нам вернулась технология **Hyper-Threading**, которая теперь носит название **Simultaneous Multithreading** (SMT). Благодаря ей одно ядро умеет делать два дела сразу, а ЦП может запросто обработать до восьми независимых процессов или бросить силы всех виртуальных ядер на выполнение одной сложной задачи. Осталось только дождаться полноценной поддержки многоядерности от производителей программ и игр.

Следующий интересный момент — подсистема памяти. Если в стандартном исполнении контроллер памяти — это часть чипсета (северного моста) материнской платы, то у Core i7 он встроен в сам процессор. Справедливости ради заметим, что у последнего поколения ЦП от AMD контроллер также располагается внутри процессора. Однако для Intel это первый подобный опыт, к тому же здесь поддерживается исключительно DDR3-память. Главный плюс встроенного контроллера Core i7 в том, что он работает по трехканальной схеме. На деле это означает, что пропускная способность у платформы Nehalem превышает оную у традиционных двухканальных решений. Но есть тут одна особенность: если раньше надо было устанавливать модули парами, то теперь оптимальный вариант — три однотипных модуля в одной связке.

Копнем немного глубже: установили вы, к примеру, одну планку памяти — получили одноканальный режим работы и максимальную скорость в 8,5 Гб/с, две — режим стал двухканальным, скорость возросла до 17,5 Гб/с, ну а если вы расщедрились на три модуля, то сможете в полной мере насладиться трехканальным режимом работы и пропускной способностью в 25,5 Гб/с. На топовых материнках под Core i7 предусмотрено до шести посадочных мест для памяти DDR3, максимальный поддерживаемый объем — 24 Гб.

Едем дальше. Вместе с контроллером памяти на свалку истории отправилась и шина FSB (Front Side Bus). Ей на смену пришел интерфейс **QPI** (QuickPath Interconnect) — последовательное соединение между процессором и чипсетом шириной в сорок линий, частотой 3,2 ГГц и максимальной пропускной способностью 6,4 ГТ/с. Последнее означает, что шина QPI за секунду совершает до 6,4 миллиарда передач (гигатрансфер). В переводе на язык битов/байтов для платформы Nehalem это составляет порядка 25,6 Гб/с.

Раз нет FSB, то нет и настройки частоты FSB. Вместо нее присутствует так называемая базовая частота, которая изначально равна

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СЕМЕЙСТВА INTEL CORE I7

Модель	Core i7-920	Core i7-940	Core i7-965 Extreme Edition
Техпроцесс	45 нм		
Количество транзисторов	731 млн		
Процессорный разъем	Socket LGA1366		
Частота	2,66 ГГц	2,93 ГГц	3,2 ГГц
Базовая частота	133 МГц		
Множитель	20	22	24
Кэш L2	1 Мб (4x512 Кб)		
Кэш L3	8 Мб		
Пропускная способность QPI	4,8 ГТ/с	4,8 ГТ/с	6,4 ГТ/с
Рекомендованная цена	8000 руб.	15 500 руб.	27 500 руб.

По строению кулер Core i7 остался таким же, как и его предшественники, зато подрос в размерах.

ВНУТРЕННЕЕ УСТРОЙСТВО INTEL CORE I7

1........Подложка
2........Ядра процессора
3........Встроенный контроллер памяти
4........Общий кэш третьего уровня (L3)
5........Интерфейс QPI
6........Различные линии ввода-вывода
7........Защитная крышка процессора

Интересные факты о Core i7

■ Защитная крышка процессора состоит из никелированной меди, подложка процессора — кремниевая, а контакты выполнены из позолоченной меди.

■ Минимальная и максимальная температуры хранения Core i7 равны соответственно -55 °C и 125 °C.

■ Core i7 способен выдержать до 934 Н (ньютонов) статической и до 1834 Н динамической нагрузки. Получается, что на него со спокойной душой можно поставить взрослого человека весом до 95 кг.

■ Максимальное тепловыделение процессоров Core i7 равно 130 Вт, в режиме бездействия оно составляет 12-15 Вт.

■ Эффективность стандартного кулера Core i7 резко снижается, если температура внутри системного блока превышает 40 °C.

133 МГц. Итоговая частота процессора получается умножением базовой на коэффициент — множитель. Для младшей модели Core i7-920 множитель равен 20, для старшей Core i7-965 Extreme Edition — 24. Кроме того, есть еще две группы множителей: одни задают частоту встроенного контроллера памяти и кэша L3, другие — частоту оперативной памяти.

Завершим разговор о технологиях Core i7 описанием функции **Turbo Mode**. Смысл ее в следующем: допустим, запустили вы программу, которая никогда не слышала о многоядерных процессорах и умеет работать лишь с одним ядром. Зато грузит она его, что называется, на полную катушку. Умный ЦП Core i7, увидев такое положение вещей, разгонит используемое ядро, а у остальных снизит потребление энергии до минимума. То же самое произойдет и при загрузке двух или трех ядер (мы говорим о физических, а не о виртуальных ядрах) — их ускорят и обеспечат дополнительным питанием. Если же программа заставляет активно трудиться все ядра сразу, то ЦП будет разогнан целиком. При этом Turbo Mode будет отслеживать тепловыделение процессора и сразу снимет разгон, как только оно превысит допустимое значение.

VIP-стоянка

Вместе с приходом Core i7 случилось еще одно событие — произошла смена всей платформы целиком. Предыдущие поколения чипсетов Intel (P35, X38, P45, X48) различаются между собой незначительно. То есть различия между ними, конечно, есть, но они не настолько важны, чтобы говорить о серьезных инновациях.

Intel X58 (кодовое имя **Tylersburg**) и платы на его основе — совсем другое дело, здесь все по-новому (начинайте загибать пальцы):

■ новый процессорный разъем LGA1366;

■ шина QPI взамен FSB;

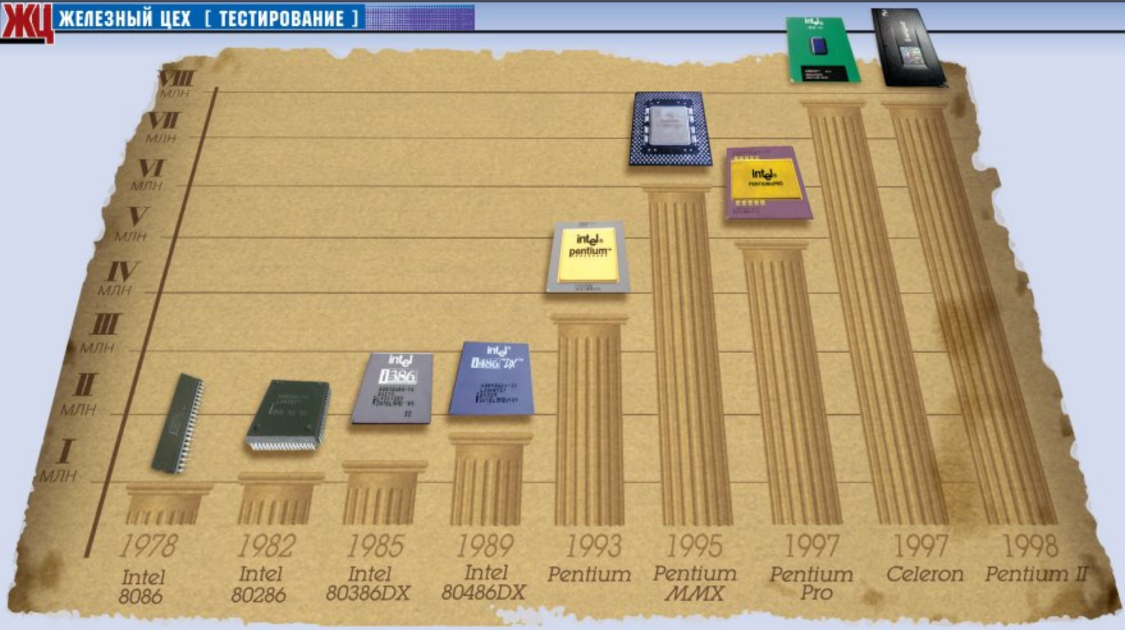
■ лишенный контроллера памяти северный мост, который теперь называется I/O Hub (центр ввода/вывода);

■ до четырех разъемов PCIe x16 с поддержкой не только **ATI CrossFire**, но и (ура!) **NVIDIA SLI**;

■ в это трудно поверить, но у двух из трех high-end-плат, побывавших в нашей тестовой лаборатории, нет разъема для подключения флоппи-дисковода.

Теперь обо всем по порядку. Обновленная архитектура, появление шины QPI и расположившийся внутри ЦП контроллер памяти привели к тому, что возросло число контактов на самом процессоре и увеличилось количество ножек на процессорном разъеме. Отныне их 1366, что почти в два раза больше, чем у предыдущего разъема LGA775.

Про шину QPI мы достаточно рассказали в предыдущей главе. Она соединяет процессор и северный мост чипсета, который больше не именуется центром управления памятью (Memory Controller Hub, MCH)



ЭВОЛЮЦИЯ ПРОЦЕССОРОВ INTEL

ПЕРВЫЙ ЭТАП: ОТ INTEL 8086 ДО PENTIUM II. ПО ВЕРТИКАЛЬНОЙ ОСИ ОТЛОЖЕНО ЧИСЛО ТРАНЗИСТОРОВ

из-за отсутствия контроллера этой самой памяти. Так что заучиваем новое название — **I/O Hub**.

Intel и NVIDIA сдержали свое обещание — новые платы на чипсете X58 дружат со связками SLI из двух и даже трех видеокарт GeForce. Однако здесь есть одно «но»: поддержка этой технологии доступна на тех материнках, которые благословила (сертифицировала) NVIDIA. Мы почти уверены, что на ранних этапах благословение получат только дорогие платы, а на доступных решениях столь желанный SLI появится лишь спустя какое-то время.

Разбор полетов

С теорией разобрались, пора переходить к результатам испытаний. Чтобы протестировать Core i7, нам понадобились: **FOXCONN Renaissance** — материнская плата на базе новейшего чипсета Intel X58, шесть гиговых планок оперативной памяти DDR3 от компании **OCZ** и, собственно, сам виновник торжества — процессор **Core i7-920** с тактовой частотой 2,66 ГГц.

Соперником для Nehalem стала платформа, состоящая из платы **ASUS P5E3 Premium/WiFi-AP @n** (чипсет Intel X48) и процессора **Core 2 Extreme QX6850**. Память и все остальные компоненты у обеих систем одинаковые.

Как мы сравнивали: прогнали стандартную синтетику, разбавив ее 64-битной версией теста **MAXON CINEBENCH R10**, затем запустили несколько игр, которые могут объективно показать преимущества одной платформы над другой. Также мы замерили температуру процессора в режимах бездействия (Idle) и полной нагрузки (Burn).

Что же в итоге? Если судить по синтетическим тестам, то преимущество Core i7 очевидно. Особенно выделяются: CINEBENCH R10, в котором видно, что идет равномерная

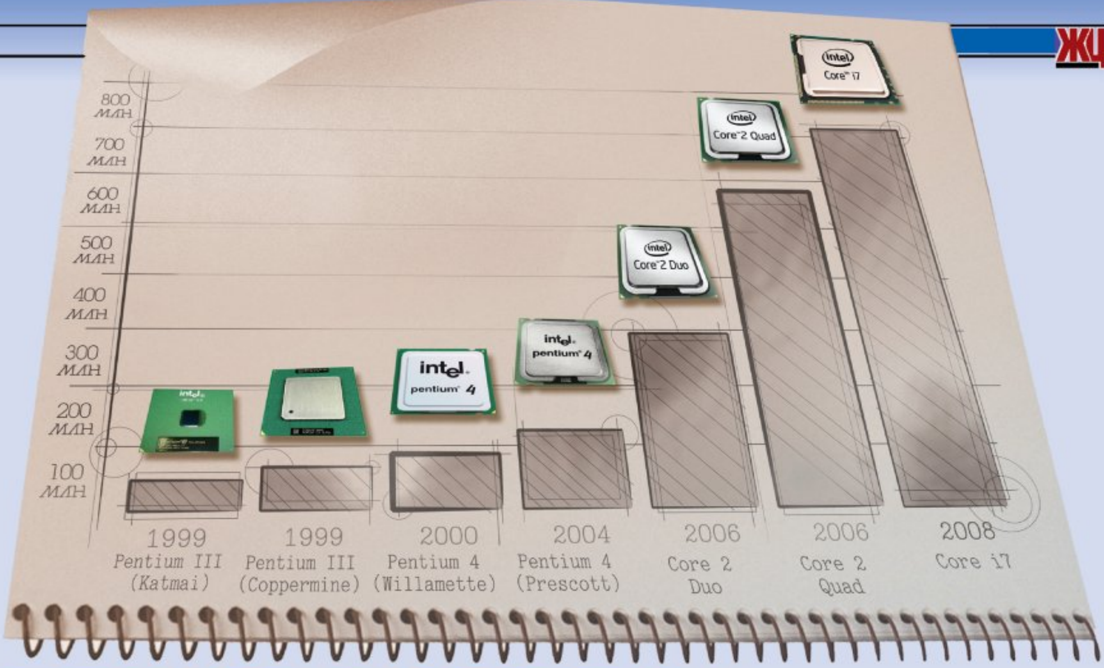
Какой такой Nehalem?

«С чем у вас ассоциируется слово Nehalem?» — именно этим вопросом мы доставали сотрудников нашей редакции, проводя локальный соцопрос. Ответы получились презабавные и, что самое интересное, никак не связанные с процессорами Core i7. Если отбросить вариант *«отстаньте от меня, я ничего не знаю»*, то лидирующую позицию занимает версия, связывающая Nehalem со священным городом Иерусалим и ивритом. Внушительная группа людей была уверена, что это — немецко-еврейско-китайское приветствие, а несколько человек услышали в этом слове что-то неприличное. Также были варианты: название музыкальной группы, египетский бог, футболист, лекарство, монастырь в Индии и (самый зловещий) ангел смерти.

Действительность, как всегда, оказывается намного прозаичнее. Нехалем — это тихий американский городок, расположенный в округе Тиламук (Tillamook) штата Орегон. Он был основан в 1889 году неподалеку от реки Нехалем и одноименной бухты. Город занимает площадь в 0,6 квадратных км, а проживают в нем порядка 250 человек.

Если копнуть чуть глубже, то выясняется, что свое имя город унаследовал от одного из индейских племен, которое в XV веке обосновалось в тех краях. Они называли себя «люди Nehalem (или Nekelim)», однако в первых записях, датированных XVIII веком, их племя именуют «Тиламук». Взять у них интервью нам, к сожалению, не удалось — последний носитель культуры и языка Nehalem скончался задолго до написания этой статьи (в 1970 году).

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Материнская плата	FOXCONN Renaissance (Intel X58, Socket LGA1366, DDR3-1333, PCIe, PCI, SATA RAID, IDE, GbLAN, Sound, USB, FireWire, ATX)
	ASUS P5E3 Premium/WiFi-AP @n (Intel X48, Socket LGA775, DDR3-2000, PCIe, PCI, SATA RAID, IDE, FDD, GbLAN, Sound, USB, FireWire, ATX)
Память	3x OCZ OCZ3P16002GK DDR3 2 Гб (1600 МГц, 7-7-7-24)
Видеокарта	GIGABYTE GV-N98XP-512H-B 512 Мб (NVIDIA GeForce 9800 GTX, PCIe x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3400620AS 400 Гб (SATA, 16 Мб)
Оптический привод	Nec DV-5800C (IDE)
Блок питания	FLOSTON ENFP-1050W (1050 Вт)
Драйвер для материнской платы	Intel Chipset Software Installation Utility 9.1.1.1010
Драйверы видеокарты	NVIDIA GeForce 180.43 (beta)
Операционная система	Windows Vista Ultimate 64-bit Edition, Service Pack 1



ЭВОЛЮЦИЯ ПРОЦЕССОРОВ INTEL

ЭТАП ВТОРОЙ: ОТ PENTIUM III ДО CORE I7. ПО ВЕРТИКАЛЬНОЙ ОСИ ОТЛОЖЕНО ЧИСЛО ТРАНЗИСТОРОВ

загрузка всех восьми виртуальных ядер, и **WinRar 3.72**, показывающий реальную пользу от многоядерности и трехканального режима работы памяти.

Но, друзья, давайте будем честными: мы ведь покупаем новое железо не для того, чтобы день и ночь гонять на нем синтетику, а для работы и, конечно же, игр. А вот с последними все не так уж и однозначно. Да, платформа на базе Core i7-920 в большинстве случаев оказывается впереди, но разрыв слишком мал, чтобы говорить о нем как о серьезном преимуществе Nehalem. Судя по обзорам из интернет, старшая модель Core i7-965 Extreme Edition оказывается на 10-20% быстрее, что несильно меняет общую картину.

■■■

Так что же в итоге, казнить или помиловать? Мы предпочтем… повременить с ответом. С технологической точки зрения процессоры Core i7 превосходны. Масса инноваций, ультрасовременная платформа, новые возможности по расширению системы — построение связки SLI и установка до 24 Гб памяти. Но, как это часто бывает, сегодня попросту нет приложений, способных задействовать все это великолепие. Да, новые ЦП сильны при рендере трехмерных сцен и кодировании аудио- и видеофайлов. Вот только навряд ли это станет весомой причиной, чтобы одним махом сменить платформу и докупить несколько планок все еще дорогой памяти DDR3.

Поэтому подождем…. Подождем, пока выйдут более доступные по цене материнки; подождем, пока любимые игры наконец-то научатся одновременно задействовать несколько процессорных ядер; подождем, пока производители кулеров выпустят свои вариации на тему Nehalem, чтобы оценить разгонный потенциал новинки. Запаситесь терпением, 2009 год обещает быть очень жарким. ■

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ FUTUREMARK

3DMark06 1.1.0				
Модель процессора	SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
Core 2 Extreme QX6850	6068	**6173**	4350	13404
Core i7-920	**6120**	6059	**4651**	**15043**
PCMark05 1.2.0				
Модель процессора	CPU	Memory	Audio	Overall
Core 2 Extreme QX6850	**9620**	6105	3812	8024
Core i7-920	8383	**6424**	**3813**	**8235**

MAXON CINEBENCH R10 (64-BIT)

Модель процессора	Single CPU	Multiple CPU	Speedup
Core 2 Extreme QX6850	3463	12001	3,47
Core i7-920	**3635**	**15274**	**4,2**

WINRAR 3.72, КБ/С

Core 2 Extreme QX6850	1640
Core i7-920	**2864**

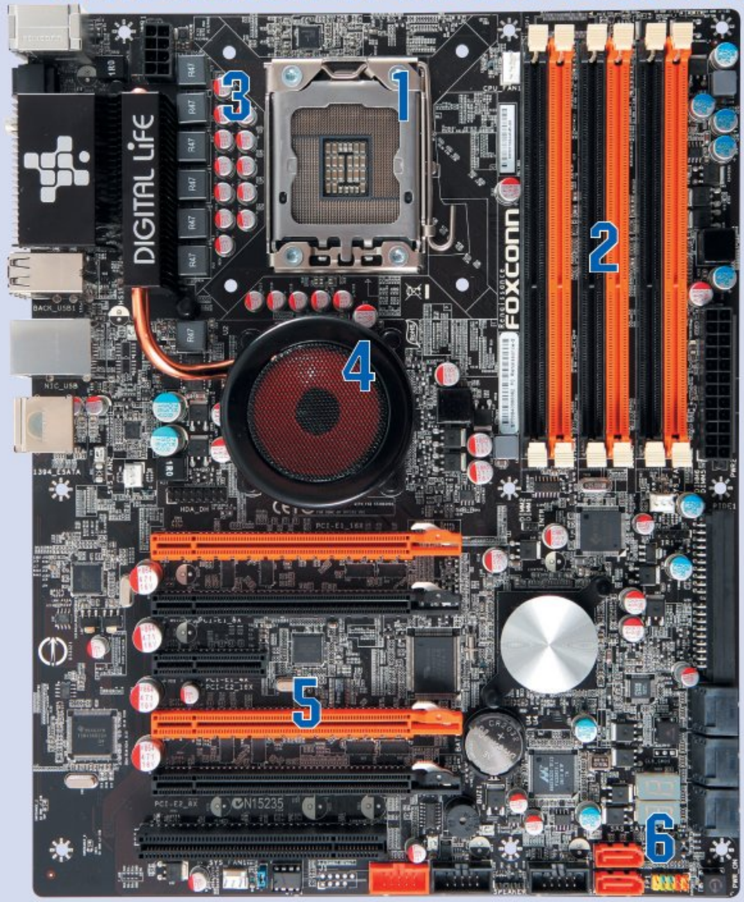
ТЕМПЕРАТУРА CORE I7-920, °C

Idle	33
Burn	62

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

World in Conflict 1.009		
Разрешение	1280x1024	1680x1050
Core 2 Extreme QX6850	39	33
Core i7-920	**41**	**35**
Devil May Cry 4 Benchmark (Scene 2)		
Разрешение	1280x1024	1680x1050
Core 2 Extreme QX6850	**80,3**	**72,5**
Core i7-920	78,4	71,3
Crysis Warhead		
Разрешение	1280x1024	1680x1050
Core 2 Extreme QX6850	38,6	30,1
Core i7-920	**41,5**	**31,4**
Call of Duty 4: Modern Warfare 1.7		
Разрешение	1280x1024	1680x1050
Core 2 Extreme QX6850	81,4	67,5
Core i7-920	**82,7**	**70,1**

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА FOXCONN RENAISSANCE



1........**Socket LGA1366.** Обратите внимание на оригинальное расположение контактных ножек разъема.

2........**Разъемы для оперативной памяти.** Только DDR3, шесть разъемов, трехканальный режим работы и до 24 Гб максимального объема.

3........**Питание процессора.** Это нагромождение из конденсаторов, полевых транзисторов и катушек обеспечит максимум стабильности при работе Core i7.

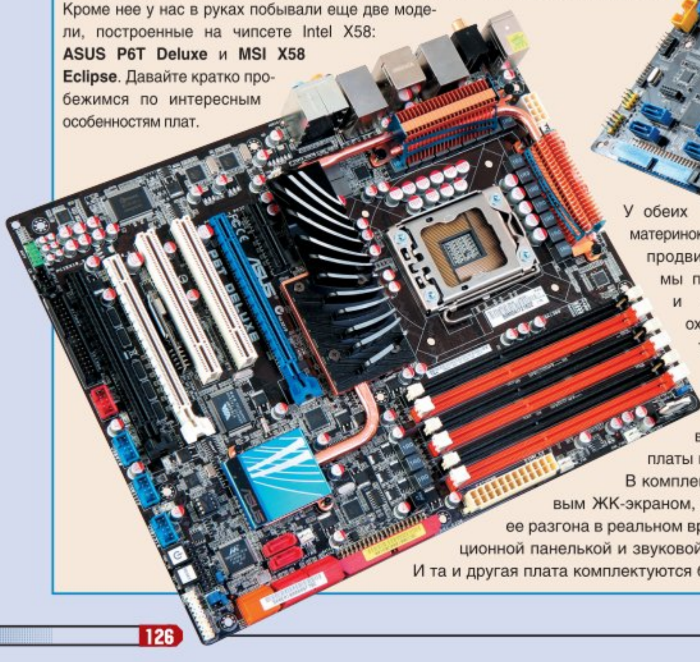
4........**Система охлаждения.** Мы тоже думали, что это динамик. Ан нет, перед нами радиатор северного моста чипсета.

5........**Разъемы PCIe x16.** Их четыре, и они поддерживают как CrossFire X, так и 3-way SLI — что еще нужно для счастья?

6........**В остатке.** Индикатор POST-кодов, кнопки Power и Reset, коннекторы USB, восемь SATA, порт IDE… А где же разъем для флоппи-дисковода, неужели на оборотной стороне платы?

Еще парочка

Основные тесты мы проводили на материнской плате FOXCONN Renaissance. Кроме нее у нас в руках побывали еще две модели, построенные на чипсете Intel X58: **ASUS P6T Deluxe** и **MSI X58 Eclipse**. Давайте кратко пробежимся по интересным особенностям плат.



У обеих материнок есть: продвинутые схемы питания процессора и оригинальные системы охлаждения чипсета на тепловых трубках, по три разъема PCIe x16 с поддержкой CrossFire и SLI, по шесть слотов для памяти DDR3. Eclipse опережает P6T Deluxe по количеству разъемов SATA (10 против 8), зато у детища ASUS сохранился атавизм в виде FDD-коннектора. Для стендового разгона обе платы предлагают кнопки Power, Reset и сброса BIOS.

В комплекте с P6T Deluxe идет **OC Palm** — устройство с 2,4-дюймовым ЖК-экраном, предназначенное для мониторинга параметров системы и ее разгона в реальном времени. Eclipse может похвастаться монохромной информационной панелькой и звуковой платой **Creative X-Fi Extreme Sound** под разъем PCIe x1. И та и другая плата комплектуются большим количеством программ для разгона.

реклама
ТАРАС БУЛЬБА
WORLD FORGE
© 2008 «Бествей». Все права защищены. © 2008 World forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru: (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

[ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ]

С НОВЫМ ГАДЖЕТОМ

До Нового года остается всего ничего. Школьники уже отправились или только готовятся отправиться на каникулы, студенты получают первые зачеты, офисный народ отгуливает корпоративы. Все готовятся к затяжным выходным и судорожно прикидывают, где отмечать грядущий праздник.

Новый год — это не только ведро салата и ящик веселых напитков, но еще и подарки. Мы решили облегчить вам жизнь и составили список самых желанных железных подарков уходящего года. Теперь вам не придется носиться в поисках того самого сюрприза для своих друзей, начальников, да и, в конце концов, для себя любимых. Все, что нужно, — это прочитать наши советы, а затем незаметно подложить журнал другу, любимой девушке, родителям или, взяв статью на вооружение, отправиться в магазин самим.

МЫШКИ

Если бы кошки играли в компьютерные игры, то делали бы это исключительно при помощи мышек. Хоть люди к семейству кошачьих и не относятся, отказываться от хорошего грызуна точно не стоит. К примеру, можно взять себе на попечение **Razer Salmosa**. Модель эта совсем нетребовательная. Подсоединяется по USB, драйверов не просит. Сам производитель опрометчиво называет этого маленького помощника «мышкой для начинающих». По нашему мнению, Salmosa — серьезное оружие в руках подготовленного человека. Судите сами, у мышки быстрый сенсор с разрешением 1800 dpi, приятные и удобные формы. Что нам особенно понравилось, так это отсутствие лишних клавиш. Есть только правая, левая кнопки да колесо прокрутки. Обойдется зверек в 1200 руб.

Если же слова «для начинающих» вас смущают, то можно накинуть еще 1000 руб. и приручить **Logitech G9 Laser Mouse**. Мышь признана одной из лучших в своем деле, причем это не только наше мнение, но и прожженных жизнью игроков. Тут есть все, что только может понадобиться: датчик с разрешением 3200 dpi, сменные корпуса, набор грузиков для изменения веса, да еще и девять функциональных кнопок. И это без захода в программу настройки, которая представляет собой самую настоящую мечту любого игрока: отрегулировать можно буквально все, начиная от скорости сенсора и заканчивая цветами подсветки.

Напоследок мы приберегли лучшее, а именно — **Nova Slider X600**. Такую мышку ни в коем случае нельзя дарить товарищу-игроку — только себе любимому. Основные достоинства: керамические ножки на подошве, сводящие к минимуму силу трения по поверхности, продуманная эргономика и мощный сенсор на 3200 dpi. Дополняют картину удобно расположенные дополнительные кнопки, оригинальное боковое крепление провода и меняющийся цвет подсветки. В общем, мечта профессионала. Кстати, если уж покупать такую мышку, то для полного счастья стоит взять и специальный коврик **NOVA Over Slide**. По нему грызун ездит как заправский фигурист по льду. Жаль только, что на сыр такие создания не ведутся — за мышку придется отдать 2700 руб., а за коврик доплатить еще 1200 руб.

КЛАВИАТУРЫ

ГЕЙМПАДЫ

Клавиатура, как и мышь, вещь исключительно важная для любого игрока. Все, кто во время горячей схватки сталкивался с залипанием клавиш или нечетким срабатыванием стрейфа, знают, что родные WASD надо выбирать с умом. Интересных моделей сейчас пруд пруди. Всего за 700 руб. можно приобрести недавно появившуюся **X7-G800 MU** от **A4Tech**. Пусть на вид она неказиста, зато в игре оправдывает себя на все сто. Во-первых, у клавиатуры повышенная скорость срабатывания при нажатии клавиш. На максимальном уровне отклик составляет всего 7,92 мс. При желании его можно и понизить — на клавиатуре есть отдельные клавиши для смены режима. Во-вторых, у X7-G800 MU выделены красным и прорезинены кнопки WSAD и стрелки. Промахнуться невозможно, а резиновое покрытие не даст пальцам соскользнуть. Специально для игроков придумали такую вещь, как возможность поменять местами Caps Lock и Ctrl, чтобы последний оказался аккурат под мизинцем. А еще клавиатуру специально утяжелили, чтобы она не скользила по столу. Ну и последнее, самое гениальное. X7-G800 MU — водонепроницаемая, так что стоящая (и даже упавшая) рядом чашка с кофе ей не страшна.

Заядлым игрокам в многопользовательские RPG и в особенности любителям долгих рейдов в **World of Warcraft** мы порекомендуем **Logitech G11** (за 2000 руб.). Если забыть про все многообразие мультимедийных клавиш, то здесь останутся еще восемнадцать кнопок специально для игроков. На них можно повесить любое действие или макрос. Теперь заклинание, столь нужное для спасения товарища по рейду, всегда будет под рукой. Подсветка клавиш (с тремя уровнями яркости) поможет во время ночных забегов. Ну и напоследок отметим, что на Logitech G11 очень приятно печатать.

Истинным выбором профи станет **Razer Lycosa**. На первый взгляд ничего экстраординарного. Стандартная раскладка, из дополнительных клавиш только сенсорное управление приложениями. Но стоит на ней немного поработать или поиграть — и вы уже не сможете перейти на что-то другое. Отличные прорезиненные клавиши, мягкий ход, низкое время отклика. Идущий в комплекте софт позволяет создать сразу несколько профилей для каждой игры и даже раскладку поменять, как вам заблагорассудится. Также в плюсы запишем отличную подсветку, которую можно включить либо на все клавиши, либо только на WASD. Стоит все это великолепие около 3000 руб.

Аркада без геймпада — как праздник без елки. Хоровод водить можно, но выглядит это как-то странно. Так что любителям безбашенных платформеров и фанатам Данте и Неро из **Devil May Cry 4** без геймпада не обойтись. Можно положить глаз на **Saitek Cyborg Rumble Pad** за 1000 руб. По сути, это контроллер для PlayStation 2 и Xbox 360 в одном лице. Дело в том, что левый аналоговый стик и крестовину у Cyborg Rumble Pad можно поменять местами, что очень удобно. Геймпад легко программируется под любую игру. Правда, для этого придется потратить немного времени на написание профилей.

Тем, кто проводит за играми неприлично много времени, мы посоветуем **Logitech ChillStream**. По форме и раскладке он идентичен контроллеру Xbox 360. Конечно, из-за этого могут быть некоторые неудобства в играх, портированных с PlayStation 3. Но зато перед нами единственный геймпад, в котором решена проблема, простите, потных рук. Внутри ChillStream установлен вентилятор, который во время игры обдувает ладони приятным ветерком. Скорость вентилятора регулируется отдельным переключателем. И все это за 1200 руб.

Большинство мультиплатформенных игр сейчас затачивается под Xbox 360, в них комфортнее себя чувствуешь с родным контроллером приставки. И здесь мы можем посоветовать **Microsoft Xbox 360 Controller for Windows**. В нем нет ничего нового, кроме проверенных годами формы и раскладки. Эффекты обратной связи также присутствуют. Кстати, его можно подключить и к самой консоли, так что это во всех смыслах универсальное приобретение.

ДЖОЙСТИКИ

РУЛИ

Тому, кто хоть раз сбивал профессионала в «**Ил-2 Штурмовик**» при помощи мыши и клавиатуры, надо при жизни поставить памятник. Ведь авиасимуляторы — это один из немногих жанров, который в обязательном порядке требует покупки джойстиков. Парк этих устройств давно не пополнялся, но выбирать есть из чего. Одной из самых свежих моделей можно считать выпущенный год назад **Thrustmaster T.Flight Stick X**. Его эргономичная рукоятка понравится самым требовательным игрокам. Из приятного отметим четырехпозиционный мини-джойстик, чтобы было удобнее вертеть головой по виртуальной кабине, кнопку быстрой стрельбы и возможность работы без драйверов. Однако тут есть и более значимые вещи. Например, небольшие кнопки для быстрой смены профилей или раскладки двенадцати дополнительных клавиш. У джойстика есть собственная память, в которой сохраняются назначения кнопок и результаты калибровки устройства. В основании манипулятора примостилась рукоятка управления двигателем (РУД), а само основание утяжелено, чтобы джойстик не скользил по столу. Освоить азы пилотирования вместе с T.Flight Stick X стоит 1500 руб.

Добавив еще 200 руб., можно прикупить **Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick**. Этот джойстик предназначен для ненавистников всего проводного. Работает это чудо техники от трех пальчиковых батареек. Тут есть все, что может понадобиться виртуальному пилоту: несколько осей управления, переключатель видов на восемь позиций и богатый набор программируемых клавиш. Главный бонус — алюминиевая гашетка. С практической точки зрения толку от нее никакого. Зато впечатлений масса: приятный на ощупь холодный металл спускового крючка, длинная пулеметная очередь, оторванное крыло противника, белый купол парашюта…

Если же вы хотите добиться совершенства в управлении самолетом, то готовьтесь раскошелиться на приличную сумму в 7000 руб. Именно столько стоит **Saitek X52 Pro Flight System** — обновленная версия легендарного **X52**. Джойстик оснащен богатым набором программируемых кнопок с зеленой подсветкой и отдельным блоком регулировки тяги с ЖК-дисплеем. В конструкции использованы металлические элементы, что придает модели серьезный вид и дополнительную надежность. Встроенный ЖК-экран умеет показывать текущее время, выбранный профиль и такую важную игровую информацию, как уровень мощности двигателя, навигационные данные, настройки автопилота. Великолепное качество отделки и продвинутые функциональные возможности джойстика помогут любому виртуальному пилоту стать настоящим асом.

Гоночные симуляторы — еще один жанр, который требует отдельного манипулятора. Да, многие спокойно управляют автомобилем с клавиатуры, но если в аркадной серии **Need for Speed** этот фокус проходит легко, то в том же **Colin McRae: DiRT** будет трудновато. Так что всем заядлым гонщикам прямая дорога в магазин за обновкой. Покупать недорогой руль «для начинающих» большого смысла нет — вырастете из него быстро. Лучше сразу обратить внимание на качественные модели. Начинать надо хотя бы с **Thrustmaster Rallye GT Force Feedback Pro Clutch Edition**. Главные особенности этого комплекта — отдельная коробка передач и блок с тремя педалями, отвечающими за газ, тормоз и сцепление. За рулевым колесом есть пара стиков на манер «Формулы-1», на которые можно назначить поворот головы, управление газом или тормозом. Плюс ко всему, тут отличная обратная отдача, которая натурально передает ощущения дорожного полотна. Цена вопроса — 6000 руб.

Для установки мировых рекордов рекомендуем **Logitech G25 Racing Wheel** — это вообще один из самых лучших рулей массового производства. Многие элементы конструкции выполнены из металла, рулевое колесо покрыто натуральной кожей. Угол поворота баранки равен 900 градусам (2,5 оборота). Помимо педалей газа и тормоза, есть сцепление. Рычаг переключения передач может работать в двух режимах: повышение/понижение передачи или как шестиступенчатая КПП плюс задний ход. Эффекты обратной связи на высоте, за их реализацию отвечают сразу два мотора. Нужно приложить недюжинную силу, чтобы вывести автомобиль из заноса или столкнуть в кювет соперника. Цена за качество и реализм соответствующая — 9000 руб.

Напоследок мы оставили самое сладкое. **Fanatec Porsche 911 Turbo Wheel** — точная копия руля с одноименного спорткара. Стоит дорого, 16 000 руб., но те, кто в теме, оценят по достоинству. Качество материалов рулевого колеса идеальное, все сделано по стандартам компании Porsche. Даже кожаная оплетка баранки изготовлена вручную. Как и у Logitech G25, у Racing Wheel в наличии Г-образная коробка передач с возможностью переключения на секвентальную. Обратную отдачу обеспечивают сразу три мотора — на 100% мощности провернуть руль попросту невозможно. Блок педалей мало того что копия оригинального узла автомобилей Porsche, так еще работает по беспроводной связи. В общем, Fanatec Porsche 911 Turbo Wheel — выбор истинных фанатов. Кстати, у той же компании можно прикупить стойку для руля и даже настоящий кокпит с сидениями Porsche.

НЕТБУКИ

ПЛЕЕРЫ

Массовая любовь к нетбукам захлестнула весь мир. Действительно, маленький ноутбук — классная вещица: легкий, мощности хватает и для работы, и для музыки с фильмами, да и по цене доступен. Рекомендуем обратить внимание на **Acer Aspire One A110-Ab** (за 13 000 руб.) — компактную модель с очень приятным дизайном: темно-синий цвет, зеркальная поверхность. Клавиатура у него отличная, клавиши всего на 10% меньше стандартных, ход мягкий, отклик четкий, печатать удобно. Экранчик, конечно, маловат — всего 8,9 дюйма. Но для посиделок в интернете или переписки с друзьями его вполне хватит, да и кино при желании можно посмотреть.

Ценителям необычных расцветок должен приглянуться **MSI Wind U100**. В ассортименте множество цветов, начиная с черного и белого и заканчивая розовым и красным. Да и начинка у нетбука серьезная. Здесь установлен шустренький **Intel Atom**, 1 Гб оперативной памяти и жесткий диск на 80 Гб. Пожертвовав всякими мультимедийными клавишами, MSI сделала кнопки клавиатуры полноразмерными. Для такого малыша — это просто здорово. Если ищете оптимальный подарок за 16 000 руб., то Wind U100 — то, что вам нужно.

Среди нетбуков есть свои модники. Один из них — **ASUS Eee PC S101**. Устройство выпускается в трех вариантах расцветки: коричневом, графитовом и цвета шампанского. Корпус S101 глянцевый, на крышку нанесено рельефное покрытие, по бокам нетбук украшает пара кристаллов Сваровски. Появление такого чуда в компании друзей или сослуживцев, без сомнения, вызовет бурю восторга. Дисплей у нетбука 10,2-дюймовый, внутри стоит, как и полагается, Intel Atom и 1 Гб оперативной памяти. Жесткого диска нет, его заменяет SSD-накопитель объемом 16, 32 или 64 Гб в зависимости от версии машинки. S101 изящен, тонок и легок, но, чтобы завладеть этим красавцем, надо отдать как минимум 21 000 руб.

Пришла пора отвлечься от всего околокомпьютерного и поговорить о музыке и фильмах. Качественный плеер — лучший друг меломана. Возьмем, к примеру, **iRiver Spinn** — плеер не только красивый, но и оснащенный внушительным дисплеем с диагональю 3,3 дюйма. Плеер переваривает файлы самых разных форматов, начиная с MP3 и заканчивая TXT, в том числе музыку в высоком качестве и видеоролики. Управление у него сенсорное, можно с умным видом взять стилус и набросать что-нибудь вроде тоста на Новый год. Для тех, кто с тачскринами не в ладах, iRiver предусмотрела и стандартное кнопочное управление. Но и это еще не все, разработчики оснастили свой аппарат модулем Bluetooth, который найдет общий язык не только с наушниками, но и автомобильными магнитолами. Есть две версии Spinn, но отличаются они только объемом (4 и 8 Гб). Младшая стоит 7000 руб., старшая — от 8000 руб.

Не нравится Spinn? Возьмите **Apple iPod touch** — стильный плеер с еще большим экраном (целых 3,5 дюйма). Взаимопонимание с iPod touch легко наладить благодаря технологии сенсорного управления **Multi-Touch**. Кроме музыки и фильмов, на плеер можно загрузить самые разные игры и приложения. Плюс к тому, устройство умеет выходить в интернет по Wi-Fi. В конце концов, iPod — это классика среди плееров. Модель на 8 Гб обойдется в 10 000 руб., а на 16 Гб — в 12 000 руб.

Идеальным подарком для меломана мы посчитали **Sony NWZ-A826**. Он не так наворочен, как его конкуренты, зато у NWZ-A826, пожалуй, лучший звук, на который вообще способен современный плеер. И стоит не так уж много — 6000 руб. Главный козырь устройства — поддержка Bluetooth по протоколу A2DP. В коробке (которая, кстати, оформлена в подарочном стиле) с плеером лежат не только обычные наушники-затычки, но и высококачественные беспроводные наушники. Из других особенностей отметим возможность проигрывания видеороликов в формате MP4. С экраном на 2,2 дюйма особо не разгуляешься, но посмотреть пару клипов в метро — не вопрос. Встроенная батарея — это вообще что-то фантастическое. Такое чувство, что в недра запрятан ядерный реактор: зарядив NWZ-A826 один раз, можно забыть о розетках как минимум на неделю.

НАУШНИКИ

Покупая плеер, не стоит забывать про наушники. Из затычек за приемлемые деньги можно прикупить **Sennheiser CX500**. С виду они мало отличаются от своих собратьев, зато играют так, что вынимать не захочется. Упругие басы и действительно певучие верхние частоты — редко когда найдешь такое сочетание в наушниках ценой 2000 руб. К тому же это одни из немногих затычек, которые передают объемную звуковую картину. CX500 качественно собраны, да и комплект поставки не подкачал. В небольшой коробке лежат: фирменный мешочек для переноски, клипса для зацепки провода и большой набор сменных насадок, среди которых есть и звукоизолирующие лепестки.

Если затычки вас не прельщают в принципе, то стоит присмотреться к накладным **Audio-Technica ATH-M3X**. Это легкие и очень удобные наушники открытого типа. Ухо они не облегают, но при этом спроектированы так, чтобы звуку было где разгуляться. Поэтому при прослушивании выступления любимого артиста действительно создается эффект присутствия. В минусы ATH-M3X можно записать высокую для таких наушников цену — порядка 3000 руб. — и не слишком плотное прилегание к ушам. Но за такой звук этих денег не жалко.

Sennheiser HD280 PRO 64 Ohm (4500 руб.) — куда более серьезные наушники, в свое время они стали самой настоящей сенсацией среди меломанов. Вот только по дизайну подкачали: простой черный пластик, такая же дужка и амбушюры из кожзаменителя. А вот качество и чистота звука у них настолько высоки, что тягаться с HD280 Pro по силам только собратьям раза в два дороже. Уровень сопротивления у наушников на грани фола — 64 Ом, но ситуацию спасает высокая чувствительность: «раскачать» HD280 Pro по зубам практически любому плееру.

ЗАБАВНЫЕ ГАДЖЕТЫ

Серьезные технические штуковины — это хорошо, но нужно ведь и развлекаться. Для этого есть множество веселых технологичных штучек, которые поднимут настроение вам и вашим друзьям. Взять хотя бы электродетектор лжи. Выбираете жертву среди своей компании, заставляете ее положить ладонь на небольшой приборчик и начинаете задавать каверзные вопросы. Устройство анализирует реакцию подопытного и, как только он начинает нагло врать, неприятно бьет током. Узнать всю правду о своих друзьях стоит 1900 руб.

Или возьмем USB-ракетницу (цена 1600 руб.). Подключаете ее к компьютеру, устанавливаете программу наведения, заряжаете «Катюшу» и жмете кнопку «Пуск». Пусть и без яростного пламени, но снаряды достигнут цели и обязательно разбудят спящего товарища. Жаль, правда, что наконечник ракеты сделан из мягкой пены.

На себе любимом можно сэкономить и купить подогреватель для чашки за 1100 руб. Обычно ведь как бывает: только нальешь себе кофе, снимешь с паузы **Fallout 3**, и вот кофе уже холодный. С USB-грелкой такого не случится. Тут скорее джунгли **Crysis** замерзнут, чем кофе остынет.

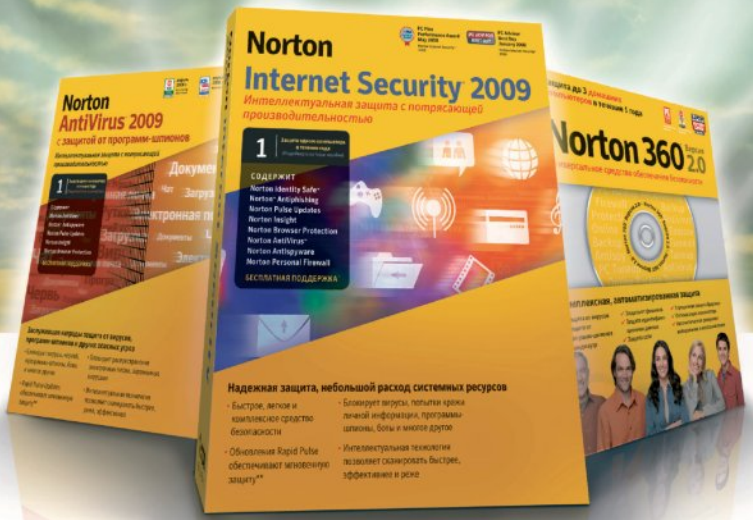
Весьма забавная штука — **Zero G Wall Climber**. Это маленький жужжащий **Hummer** на радиоуправлении. Стоит он во много раз дешевле своего взрослого аналога — 4800 руб. Если бы он просто умел кататься по полу, то в раздел подарков, конечно, не попал бы. Секрет вот в чем: как только машинка добирается до стены, она присасывается к ней и начинает карабкаться наверх. Hummer, ездящий по стенам, производит неизгладимое впечатление, особенно утром первого января.

1С интерес покупайте в магазинах «1С Интерес»

www.1c-interes.ru

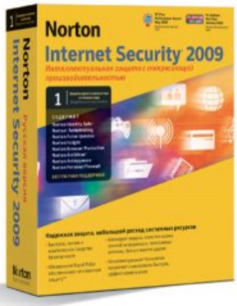
реклама

ФАКТ:
БУДУЩЕЕ УЖЕ НАСТУПИЛО.



Новые продукты Norton защищают надежнее и быстрее, чем когда-либо.
Мы предлагаем клиентам всестороннюю защиту при работе в Интернет – с исключительно низким влиянием на производительность системы.

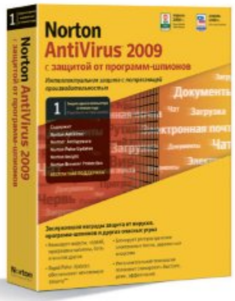
Наши новые лучшие продукты. Еще лучшая защита — впечатляюще быстрая!



Norton™ Internet Security 2009

Превосходная защита — впечатляющая быстротой!

Продукт Norton™ Internet Security 2009 обеспечивает быструю, всестороннюю и эффективную защиту от интернет-угроз. Он обеспечивает оптимальную защиту компьютера, личных данных и домашней сети с исключительно низким влиянием на производительность системы.



Norton™ AntiVirus 2009
с защитой от программ-шпионов

Превосходная защита — впечатляющая быстротой!

Продукт Norton™ AntiVirus 2009 обеспечивает быструю и эффективную защиту от вирусов, программ-шпионов, червей, ботов и других угроз. Он защищает компьютер, оказывая исключительно низкое влияние на производительность системы.

5 веских причин выбрать продукты Norton™:

- ✔ **НОВИНКА! Norton™ Insight — интеллектуальная технология позволяет сканировать быстрее, реже и эффективнее.**
- ✔ **НОВИНКА! Norton™ Pulse Updates — оперативное обновление средств защиты выполняется за считанные секунды.**
- ✔ **Norton™ Identity Safe — надежная защита идентификационных данных, паролей и номеров кредитных карточек от кражи в Интернете.**
- ✔ **Norton™ выявляет и блокирует вирусы, червей, программы-шпионы, троянские компоненты, а также защищает компьютер от новых угроз — ботов и бот сетей.**
- ✔ **Продукты Norton™ уже получили множество наград и одобрений. Они защищают свыше 370 млн.компьютеров или учетных записей e-mail во всем мире.**

Мы защищаем больше людей от большего числа онлайновых угроз, чем кто бы то ни было во всем мире

Norton from symantec

ХЭЙ, АМИГО!

ИСТОРИЯ КОМПЬЮТЕРОВ AMIGA

Павел Шубский

Понимание рынка современных компьютеров во многом зависит от знания истории. Индустрия развивается на протяжении многих десятилетий, производители продолжают совершенствовать методы работы и учатся на ошибках своих предшественников. Только так можно огородить себя от досадных промахов в будущем. Как говорит известная поговорка, знание — сила! А раз так, мы предлагаем совершить новое путешествие к самым истокам. Во времена, когда гиганты современности только начинали свой путь.

Сегодня мы поведаем историю легендарных компьютеров **Amiga**. Речь пойдет о глупых ошибках, которые допустили их создатели, что в итоге привело к полному провалу.

У истоков

Все началось в начале 80-х годов, когда группа инженеров во главе с **Джеем Майнером** (Jay Miner) покинула компанию **Atari** в поисках более приятной рабочей атмосферы. Жесткий менеджмент и корпоративные правила пришлись молодым специалистам не по душе, они основали собственный бизнес — компанию **Hi-Toro**, потом переименованную в Amiga, — и занялись собственной игровой приставкой под кодовым именем **Lorraine**. По задумке авторов устройство должно было использовать популярный процессор **Motorola 68000**. Архитектура проектировалась с учетом возможности усовершенствования до полноценного настольного компьютера.

Первое время финансирование новоиспеченной компании обеспечили… три дантиста из Флориды. Чтобы не остаться совсем без денег, сотрудники Hi-Toro подрабатывали выпуском аксессуаров для популярных приставок вроде **Atari 2600** и **ColecoVision**. Так на рынке появился странный фитнес-джойстик **Joyboard** — дальний родственник современного **Wii Fit**. Старания не прошли даром, а полученных денежных ресурсов хватило на один год усердной работы. В 1983 году разработчикам пришлось обратиться к новым инвесторам. На этот раз ими стали потенциальные конкуренты из Atari (в то время она принадлежала **Warner**). У Atari были планы на выпуск приставки с аналогичным процессором, а в обмен на вложенные деньги компания хотела получить эксклюзивное право на использование разработанного в Amiga дизайна (сроком на один год).

Сделку одобрили обе стороны, и все бы ничего, да только американская индустрия видеоигр подкинула очень неприятный сюрприз. Рынок оказался переполнен несовместимыми между собой приставками, да и качество игр оставляло желать лучшего. Начался затяжной кризис, который многие называли самым настоящим крахом рынка видеоигр 1983 года. Atari теряла по $1 млн в день, и владельцы из Warner подыскивали покупателя, чтобы избавиться от убыточного подразделения.

Примерно в то же время начались кадровые перестановки в легендарной **Commodore International**. Глава компании **Джек Трэмил** (Jack Tramiel) покинул свой пост из-за разногласий с главным держателем акций и создал собственную холдинговую фирму **Tramel Technology**. Идеи по продвижению игровых приставок и компьютеров не покидали Трэмила. Он обратился к Amiga с предложением выкупить чипсет Lorraine, но сделка подразумевала передачу только технологий. Все работники компании при этом оставались не у дел. Понятное дело, на такой шаг Amiga пойти не могла.

Поиски Трэмила временно прекратились, когда он нанял бывших коллег из Commodore и поручил им разработать собственный чипсет для недорогого, но высокопроизводительного компьютера. Работа

Возможности графической подсистемы Amiga 1000 были революционными для своего времени.

Типичная система Amiga 500 включала системный блок, совмещенный с клавиатурой, и мышь. Монитор приходилось покупать отдельно.

была завершена на 95% всего через полгода, в июне 1984-го. За такое время создать технологию с нуля было просто невозможно, скорее всего, имела место банальная кража технологии Commodore. Не зря же команда пришла к Трэмилу именно оттуда. Узнав о плачевном состоянии Atari, предприимчивый бизнесмен сразу же вступил в переговоры о финансировании, которые окончились покупкой **Atari Consumer Division**. Ну а потом люди Трэмила обнаружили контракт Atari и Amiga. По условиям договора последняя должна была представить готовый продукт летом 1983 года, но из-за недостатка финансирования работы временно не велись. Сложные взаимоотношения Commodore, Tramel, Atari и Amiga стали еще более драматическими.

На тот момент платформа Lorraine все еще не была завершена. Процессу разработки мешали постоянные неудачи с финансированием. К счастью, злоключения Amiga близились к концу. Вместо того чтобы обратиться за помощью к будущему хозяину Atari, разработчики заключили соглашение с Commodore, которая вложила $500 000 в завершение работ над Lorraine. Commodore убила сразу нескольких зайцев: оградила фирму Трэмила от выпуска нового перспективного продукта, а заодно получила в свое распоряжение наработки Amiga. С финансовой нестабильностью было покончено — разработчики получили зеленый свет и наконец-то доделали свой первый компьютер. Колесо фортуны снова закрутилось.

В погоне за мечтой

Первый полностью функциональный компьютер Amiga 1000 появился в 1985 году. Его представила компания Commodore в рамках своей новой линейки. Система использовала процессор Motorola 68000 на частоте 7,16 МГц, 256 Кб оперативной памяти и комплектовалась дисководом для чтения 880-килобайтных флоппи-дисков. Сравнительно недорогой компьютер при цене порядка $1200 умел отображать 4096 цветов, проигрывать 8-битные мелодии. Отличительной особенностью Amiga 1000 стала очень продвинутая операционная система **AmigaOS** — первая коммерческая операционка с поддержкой многозадачности предлагала удобный пользовательский интерфейс **Workbench** и систему окон **Intuition**. Возможность запуска и работы сразу с двумя приложениями была в диковинку.

Системы продавались вместе с аналоговыми мониторами, но ПК можно было подключать и к телевизору, воспользовавшись композитным разъемом. Amiga 1000 с технической точки зрения превосходил своих основных конкурентов: **Atari ST**, **Apple Macintosh** и **IBM PC**. Казалось бы, вот он, успех! Но, как это часто бывает, у разработчиков не хватило сил и таланта, чтобы продвинуть свое устройство на рынке. Спустя десять лет журнал **Byte** напишет, что Amiga 1000 опередил свое время настолько сильно, что ни покупатели, ни сама Commodore не могли разобраться, что происходит.

1987 год ознаменовался новым соревнованием с конкурентами. Amiga представила сразу два компьютера в разных ценовых сегментах. Бюджетный рынок должна была захватить система **Amiga 500**. Новинка практически не отличалась от Amiga 1000, но использовала удешевленные компоненты, что позволило снизить цену до $600. Компьютер быстро набрал популярность на рынке домашних систем благодаря низкой цене и функционалу (8-битный звук и 4096 цветов на дисплее). Вместе с недорогим Amiga 500 появился **Amiga 2000**, наце-

Операционная система Amiga OS 1.3 могла похвастаться многозадачностью, которой не было у других операционок.

Эффект Осборна

Словосочетание «эффект Осборна» появилось уже в наше время благодаря стараниям находчивых публицистов. Однако корни этого явления уходят к 80-м годам прошлого века, когда существовала компьютерная фирма **Osborne Computer Corporation**. В индустрии ходил миф, что компания пришла к банкротству из-за собственного анонса. Продажи существующих моделей компьютеров Osborne 1 рухнули из-за преждевременного обнародования планов о выходе более мощной версии.

Каким образом один неверный анонс может загубить целую компанию? У данного явления должны быть какие-то предпосылки. Возможно, производитель и так был близок к банкротству? Любители покопаться в истории раскрыли тайну Osborne Computer Corporation. Как оказалось, компания просуществовала еще некоторое время после своего рокового объявления. Банкротство последовало уже позже. В итоге компания потонула из-за долгов, хотя это и не отрицает влияние «эффекта Осборна».

Производители, конечно же, учатся на ошибках своих коллег. В наше время крупные компании держат новые разработки в строжайшем секрете. Отличным примером тому выступает Apple. Информация скармливается прессе по крупицам, и это продолжается почти до самого момента выхода новинок.

Злосчастный компьютер Osborne 1 чуть было не потопил компанию-разработчика.

Отсутствие цифрового блока на клавиатуре сыграло злую шутку с Amiga 600.

ленный на профессиональный рынок. По странному стечению обстоятельств компьютер стоимостью под $2400 предлагал ту же базовую производительность, что и Amiga 500. Корпус системы заметно подрос в высоту, внутри поместилась материнская плата с пятью патентованными разъемами **Zorro II**, двумя 8-битными и двумя 16-битными ISA, слотами для установки видеокарты и апгрейда процессора. Неожиданно для всех компьютер стал популярным в сфере обработки видео. Amiga 2000 получил признание на телевидении, его использовали при производстве фильмов. К сожалению, этот кусочек рынка тогда был недостаточно широк, и уж точно он не мог сравниться с корпоративным сегментом, который в то время контролировали Apple Macintosh и вариации на тему IBM PC. Весьма негативно на продажах отразилась ошибка самих разработчиков. Во время анонса была озвучена цена на уровне $1700-2000. Финальный продукт стоил на $400 дороже, что вызвало волну возмущения. Amiga 2000 не смог удержать компанию на плаву, однако компьютер послужил неплохим переходным звеном к...

Напрячь извилины

...**Amiga 3000**, компьютеру, выпущенному в 1990 году. Впервые с момента своего появления линейка получила обновленный чипсет **Enhanced Chipset** (ECS) с поддержкой 2-18 Мб оперативной памяти. Разработчики заменили все компоненты. Место процессора заняли модификации **Motorola 68030** на частоте от 16 до 25 МГц, появился интерфейс SCSI, 3,5-дюймовый винчестер емкостью 40-100 Мб и дополнительный сопроцессор для ускорения обработки операций с плавающей запятой. Встроенный фильтр мерцания позволял подключать дешевые VGA-мониторы. Операционкой для Amiga 3000 стала новая версия Amiga OS с улучшенным графическим интерфейсом Workbench 2.0. Разработчики добавили стандартизированные библиотеки панелей и кнопок. Теперь программистам сторонних компаний больше не нужно было прописывать их вручную. Система обзавелась простеньким браузером и поддержкой языка гипертекстовой разметки **Amigaguide**. В остальном все осталось на прежнем уровне.

Без критики, конечно, не обошлось. Покупатели жаловались на недостаточную функциональность чипсета ECS по сравнению с IBM PC, слабую доработку операционной системы. Спорить тут не с чем, но, так или иначе, Amiga 3000 получил звание самого добротного компьютера компании.

В том же году Commodore International решила попробовать себя в создании домашних мультимедиа-центров. Руководству компании казалось, что если поместить компоненты обычного компьютера в корпус от видеомагнитофона, то полученную систему удастся продвинуть в массы. Так появился **CDTV** (Commodore Dynamic Total Vision) — классический Amiga 500 в измененном корпусе, без клавиатуры и без мыши в комплекте. Для управления системой предлагался инфракрасный пульт ДУ. CDTV стал первым компьютером, который продавался со встроенным приводом для чтения CD. При цене $900 новинка привлекла только самых отъявленных энтузиастов. Все остальные смотрели на компьютер с усмешкой: никто не хотел покупать морально устаревшее железо с операционной системой Amiga OS 1.3, когда уже была доступна версия 2.0.

Примерно тогда же аналогичную систему представила компания **Philips**. Что примечательно — провалились обе. Производители пытались убедить публику в преимуществах воспроизведения фильмов прямо с CD — в этом должны были помочь выделенный модуль с поддержкой декодирования MPEG-1 и формат Video CD. Но все безуспешно. Медиацентр CDTV стал первым большим провалом Commodore с линейкой Amiga.

В начале 1992 года компания выкатила **Amiga 500+**, слегка модифицированную и удешевленную версию оригинального компьютера. Непонятно, почему корпоративный гений Commodore не додумался выпустить данную модель хотя бы на год раньше, чтобы поддержать хорошие продажи Amiga 500. Обновленный компьютер мог стать популярным, если бы не одна досадная промашка — на Amiga 500+ не запускались некоторые ключевые игры того времени. Покупатели расстраивались и несли компьютер обратно в магазин.

Руководство Commodore почувствовало, что почва начинает уходить у них из-под ног. Нужно было срочно что-то предпринимать. Компания начала работу над двумя новыми компьютерами: полноценной заменой Amiga 500 в виде **Amiga 1200** и недорогой **Amiga 600**. Бюджетная система была готова к лету 1992 года. Компьютер представили в привычном корпусе, совмещенном с клавиатурой. К сожалению, особых изменений новинка не претерпела. За основу Amiga взяла все тот же процессор Motorola на частоте 7 МГц и 1 Мб оперативной памяти. Amiga 600 должен был прочно обосноваться в своем ценовом сегменте, но этого не произошло. Компьютер, стоивший значительно дороже Amiga 500, стал очередным провалом в истории Commodore/Amiga. Покупатели критиковали систему за отсутствие серьезных улучшений по сравнению с предыдущими моделями. Последним ударом стало отсутствие цифрового блока на клавиатуре, что затрудняло или делало невозможным работу со многими приложениями.

Руководство Commodore посчитало, что нужно успокоить разгневанных поклонников и... сделало очередную ошибку, объявив, что в скором времени на рынке появятся намного более мощные компьютеры Amiga. Заявление привело к возникновению так называемого эффекта Осборна. Покупатели отвернулись от компьютеров Amiga в ожидании новых моделей, прибыли сильно упали, и компания чуть было не обанкротилась.

Рывок в никуда

В октябре 1992 года на арену вышли два новых компьютера: **Amiga 1200** и **Amiga 4000**. Новинки использовали графический чипсет **Advanced Graphics Architecture** (AGA). Именно AGA ознаменовал конец технического превосходства Amiga над системами конкурентов. Для сравнения, типичные представители IBM PC в то время могли уверенно отображать картинку в разрешении 1024x768 с частотой обновления 72 Гц, при аналогичной частоте обновления модели Amiga ограничивались разрешением 640x480.

Amiga 1200 был собран в привычном формфакторе all-in-one: с клавиатурой, мышью и флоппи-дисководами. По старой традиции младшая система предназначалась для рынка домашних компьютеров, где к тому времени прочно обосновались бюджетные модификации IBM PC и игровые приставки. При цене порядка $600 компьютер Amiga 1200 предлагал процессор **Motorola 68020** на частоте 14 МГц, 2 Мб оперативной памяти и операционную систему **Amiga OS 3.0**. Людям этого оказалось мало. К тому же система стоила дороже анало-

В стандартный комплект поставки Amiga 1200 входил двойной флоппи-дисковод для сохранения и чтения данных с 3,5-дюймовых дискет.

гичных или даже более скоростных моделей IBM PC, ее критиковали за несовместимость с рядом оригинальных игр от Amiga 500 и за устаревший процессор. Несмотря на все недостатки, Amiga 1200 разошелся тиражом порядка 1 млн экземпляров.

Более скоростная модель Amiga 4000 была собрана в горизонтальном корпусе с отдельной клавиатурой. Система использовала процессор **Motorola 68030** или **68040** на частоте до 25 МГц, 2-16 Мб оперативной памяти, ATA-контроллер для подключения винчестера, флоппи-дисковод. Commodore попыталась добавить популярности компьютеру и представила его облегченную версию со встроенными в материнскую плату процессором и оперативной памятью. К сожалению, спасти ситуацию это уже не могло.

В 1993 году на рынок вышла 32-битная консоль **Amiga CD32** — одна из первых игровых приставок с приводом для чтения дисков CD. Устройство было не чем иным, как Amiga 1200 в новом компактном корпусе. Приставка быстро стала популярной, захватила примерно 50% рынка в Европе. Воодушевленные разработчики выпустили устройство в Канаде и уже собирались вывести его на рынок США, но фортуна отвернулась от Commodore. Компания так и не смогла наладить продажи своих новых компьютеров, что вскоре привело к опустошению ее финансовых запасов. В 1994 году Commodore объявила о своем банкротстве, оставив линейку Amiga на произвол судьбы.

Жизнь после смерти

Сразу же после банкротства Commodore большая часть компьютеров Amiga пропала с полок магазинов. Судя по всему, главная ошибка была сделана в маркетинге. Commodore рекламировала свои системы как простые домашние компьютеры для игр. Весь маркетинг был завязан на продвижение через магазины игрушек — именно там продавались первые ПК компании. Кризис рынка видеоигр ознаменовал переход к более серьезным сегментам, да вот только у Commodore не получилось освободиться от ауры производителя игровых компьютеров. Приобретенная линейка Amiga не изменила положения дел — неудачная маркетинговая политика Commodore привела к краху.

Оба бренда существуют на рынке компьютеров и по сей день. После банкротства Commodore торговая марка Amiga пошла по рукам. Сначала ее приобрела компания **Escom**, затем **Gateway**. Сейчас права на использование бренда находятся в руках английского поставщика компьютеров **Eyetech Group**. Правда, попытки оживить славное имя еще ни разу не привели к успеху. ■

Игровая приставка Amiga CD32 была очень популярной во многих странах. Не развались компания Commodore, вездесущие Xbox и PlayStation могла бы потеснить еще одна консоль.

Увеличенный в высоту корпус Amiga 2000 позволял установить сразу несколько плат расширения. Именно поэтому компьютер пользовался популярностью на рынке обработки видео.

ОРУЖИЕ ПРОФИ

Обзор игровой клавиатуры и мыши от Roccat

Николай Жогов

На сегодняшний день в производстве профессиональных игровых клавиатур и мышей лидируют три компании: **Razer**, **Logitech** и **Steelseries**, плюс в глубоком тылу маячит **Microsoft** с линейкой **Sidewinder**. Но, похоже, на арене появился новый серьезный боец — свои игровые устройства представила немецкая компания **Roccat**.

Программируемая клавиатура

Строгий дизайн клавиатуры **Valo** отлично сочетается с голубой подсветкой клавиш. Не подумайте, что мы тут исходим слюной по неону, просто, когда играешь ночью, подсветка здорово помогает находить нужные клавиши, а в случае с Valo все это еще и выглядит красиво.

Над блоком цифровых кнопок находится ЖК-дисплей, на который по умолчанию выводится самая различная информация: температура и уровень загрузки процессора, заголовки входящих писем, RSS-рассылка. Лишнее всегда можно отключить, точно так же как и некоторые «опасные» для игроков кнопки (например, Win).

Но ни экран, ни подсветка клавиш еще не делают из обычной клавиатуры игровую. А вот что делает, так это сорок одна мультимедийная клавиша для записи макросов. Вы не ослышались и не очитались. Столько программируемых кнопок, сколько их у Valo, нам видеть еще не доводилось. Созданные макросы хранятся во встроенной памяти — можно записать до пяти различных профилей.

Ко всему прочему на клавиатуре распаяно два разъема USB (правда, стандарта 1.1, что по нынешним временам несколько странно), а также звуковые вход и выход для подключения гарнитуры. В качестве бонуса вместе с клавиатурой поставляется весьма достойный микрофон, так что 2500 руб., которые производитель просит за устройство, не кажутся чем-то заоблачным.

Неоновая мышь

Игровая мышь **Kone**, за которую производитель просит все те же 2500 руб., оснащена датчиком с лазерной подсветкой (разрешение до 3200 dpi). Помимо двух традиционных кнопок, у нее есть восемь программируемых клавиш и колесико с функцией горизонтальной прокрутки (в играх на нее очень удобно вешать смену оружия, намного удобней, чем обычное прокручивание). Как и у Valo, все настройки мышки сохраняются в памяти устройства: можно на лету выбрать один из пяти профилей. Вес мыши легко изменить при помощи набора из 5-граммовых грузов. Настройке поддается даже подсветка, при этом цвет каждого из пяти светодиодов задается индивидуально. В руке Kone лежит просто превосходно, но хват только полной ладонью, все, кто предпочитает хват «пальцами», традиционно продолжают смотреть только на мыши **Razer**.

Цветные коврики

К мышке можно докупить один из двух фирменных ковриков. Любители эффектных решений, скорее всего, выберут модель **Sense**. За этим «чувственным» названием скрывается сверхтонкая (всего 1,35 мм) пластина внушительных размеров — 400х280 мм. Такой площадки хватит для самых отчаянных маневров. На рабочую поверхность коврика нанесено микрокристаллическое покрытие, улучшающее скольжение. Обратная сторона намертво фиксируется на столе. Sense доступен в двух стильных расцветках: **Glacier Blue** и **Adrenalin Blue**. Цена вопроса — 750 руб.

Если яркие цвета вам не по душе, то можно купить и более консервативный коврик **Taito**. Мышка по нему скользит практически так же, как и по Sense, но Taito в два раза толще (3,45 мм), а на столе занимает площадку с размерами 400х320 мм. Рисунок отсутствует — коврик черен как ночь. Откровенно говоря, Sense нам понравился больше, хотя и стоит он почти на 200 руб. дороже.

Запишись на бету!

WARHAMMER ONLINE
ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

6 рас конфликта

24 класса персонажей

Тысячи игроков сражающихся одновременно

RvR в открытом мире: вступайте в битвы, участвуйте в осадах крепостей и столицы врага

Прочтите все записи Книги Знаний и раскройте секреты мира Warhammer

www.war-russia.ru

© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008.

© 2008 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все названия продуктов, компаний и марок, логотипы и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

На правах рекламы

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Алексей Горбунов

В начале декабря очень сложно судить о том, сколько будет стоить железо перед Новым годом. Это период затишья перед праздничной бурей. К сожалению, в «Железном цехе» можно найти любое современное оборудование, кроме машины времени. С ее помощью мы бы слетали на месяц вперед, аккурат к выходу январской «Игромании», и записали бы предновогодние цены на комплектующие.

Точные цены на комплектующие вы можете найти, например, на поисковике ***www.price.ru***. Обращаем ваше внимание на то, что к моменту выхода номера цены на продукцию могут измениться.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Честно говоря, мы не думали, что это возможно. Однако факт остается фактом — цены снова упали (правда, не очень сильно и не на все комплектующие). К примеру, процессор **AMD Athlon 64 X2 6000+** подешевел на 500 с лишком руб., а планка памяти **Hynix Original** объемом 2 Гб стоит теперь около 700 руб. Последнее позволило нам сделать невозможное — оснастить игровой ПК начального уровня аж 4 Гб оперативной памяти.

Отметим дебютантов в разделе периферии — эргономичную мышку **SVEN ML-2000 DESTROYER** и новую игровую клавиатуру **A4Tech X7-G800 MU**. В остальном все осталось без изменений, разве что для разгона процессора мы теперь рекомендуем кулер от компании **Cooler Master**.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Здесь картина неоднозначная. С одной стороны, цены на процессоры **Intel** понизились, и мы включили в конфигурацию модель **Core 2 Duo E7300**, которая теперь стоит как **E7200** месяц назад. А вот трехъядерные ЦП **Phenom** почему-то подорожали, но мы все равно уложились в заданные ценовые рамки. Более того, системы

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7-965 Extreme Edition (Socket LGA1366, 3,2 ГГц, QPI 6,4 ГТ/с, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб, BOX)	39000
Системная плата: MSI Eclipse SLI (Socket LGA1366, Intel X58, QPI 6,4 ГТ/с, DDR3-1600, CrossFire X, 3-way SLI, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound Blaster X-Fi Extreme, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	12000
ОЗУ: 3xCORSAIR DOMINATOR TW3X4G1800C8DF (12 Гб, 1800 МГц, CL8)	51000
Видеокарта: 3xZotac GeForce GTX 280 AMP! Edition 1 Гб (PCIe, NVIDIA GeForce GTX 280, DVI, TV-out)	45000
Жесткий диск: 2xSeagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS 1,5 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	12000
Оптический привод: Lite-On LH-2B1S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, BD-R/RE)	8000
Звуковая карта: Creative SB X-Fi Titanium Fatal1ty Pro (PCIe, RTL)	6000
Корпус: Lian Li ARMORSUIT PC-P80 (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	18000
Блок питания: Cooler Master Real Power Pro 1250 (1250 Вт, ATX)	10000
Системный блок:	**201000**
Мышь: Razer Lachesis Phantom White (4000 dpi, USB)	2400
Клавиатура: Razer Lycosa (USB)	2700
Колонки: Logitech Z-5500 Digital (фронт – 114 Вт, тыл – 114 Вт, центр – 69 Вт, сабвуфер – 188 Вт)	14000
Монитор: Dell UltraSharp 3008WFP (IPS, 30 дюйма, 2560x1600, 8 мс (G-t-G), S-Video, Composite, Component, HDMI, DisplayPort, USB, Card Reader)	60000
Системный блок и периферия:	**280100**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3,0 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	3250
Системная плата: ASUS M3A-H/HDMI (Socket AM2+, AMD 780G, DDR2-1066, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, D-sub, HDMI, Sound, PS/2, USB, eSATA, GbLAN, ATX)	2500
ОЗУ: 2xHynix Original DDR2 2 Гб (800 МГц, CL 5)	1400
Видеокарта: SAPPHIRE HD 4670 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4670, DVI, TV-out)	2800
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T166S HD321KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1600
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Корпус: Foxconn TS-079 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	**14500**
Мышь: SVEN ML-2000 DESTROYER (2000 dpi, USB)	860
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (PS/2)	700
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1300
Монитор: Samsung SyncMaster T190 (TN+Film, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	6900
Системный блок и периферия:	**24260**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3,2 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	+1050
Замена видеокарты: MSI N9800GT-T2D512-OC 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GT, DVI, TV-out)	+1200
Опция 1: Cooler Master GeminII S (Socket 754/939/AM2/775, 1000-2000 об/мин)	1200
Со всеми наворотами:	**27010**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium Dual-Core E5200 (Socket LGA775, 2,5 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	2700
Системная плата: MSI P35 Neo-F (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2400
ОЗУ: 2xHynix Original DDR2 2 Гб (800 МГц, CL 5)	1400
Видеокарта: SAPPHIRE HD 4670 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4670, DVI, TV-out)	2800
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T166S HD321KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1600
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Корпус: Foxconn TS-079 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	**13850**
Мышь: SVEN ML-2000 DESTROYER (2000 dpi, USB)	860
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (PS/2)	700
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1300
Монитор: Samsung SyncMaster T190 (TN+Film, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	6900
Системный блок и периферия:	**23610**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E7300 (Socket LGA775, 2,6 ГГц, FSB 1066 МГц, 3 Мб, OEM)	+1000
Замена видеокарты: MSI N9800GT-T2D512-OC 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GT, DVI, TV-out)	+1200
Опция 1: Cooler Master GeminII S (Socket 754/939/AM2/775, 1000-2000 об/мин)	1200
Со всеми наворотами:	**26310**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8650 (Socket AM2+, 2,3 ГГц, L2 3x512 Кб, L3 2 Мб, BOX)	3850
Системная плата: GIGABYTE GA-MA790X-DS4 (Socket AM2+, AMD 790X, DDR2-1066, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, eSATA, GbLAN, ATX)	3000
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-6400C5 4 Гб (800 МГц, CL5)	1700
Видеокарта: Sapphire HD4850 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4650
Жесткий диск: Samsung Spinpoint F DT HD502IJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1900
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Корпус: IN-WIN IW-X633 (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	4000
Системный блок:	**19850**
Мышь: Razer Salmosa (1800 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: Microlab Solo4 (2x28 Вт)	2300
Монитор: Samsung T220N (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	9000
Системный блок и периферия:	**33150**
Замена ЦП: AMD Phenom X4 9650 (Socket AM2+, 2,3 ГГц, L2 4x512 Кб, L3 2 Мб)	+1050
Замена видеокарты: Zotac GeForce GTX 260 896 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce GTX 260, DVI, TV-out)	+4050
Опция 1: Cooler Master GeminII S (Socket 754/939/AM2/775, 1000-2000 об/мин)	1200
Опция 2: звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми наворотами:	**40250**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (Intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7300 (Socket LGA775, 2,6 ГГц, FSB 1066 МГц, 3 Мб, BOX)	3900
Системная плата: ASUS P5K SE/EPU (Socket 775, Intel P35, FSB 1600 МГц, DDR2-1200, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, FireWire, USB, GbLAN, ATX)	2400
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-6400C5 4 Гб (800 МГц, CL5)	1700
Видеокарта: Sapphire HD4850 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4650
Жесткий диск: Samsung Spinpoint F DT HD502IJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1900
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Корпус: IN-WIN IW-X633 (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	4000
Системный блок:	**19300**
Мышь: Razer Salmosa (1800 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: Microlab Solo4 (2x28 Вт)	2300
Монитор: Samsung T220N (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	9000
Системный блок и периферия:	**32600**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E8400 (Socket LGA775, 3,0 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 Мб, OEM)	+1000
Замена видеокарты: Zotac GeForce GTX 260 896 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce GTX 260, DVI, TV-out)	+4050
Опция 1: Cooler Master GeminII S (Socket 754/939/AM2/775, 1000-2000 об/мин)	1200
Опция 2: звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми наворотами:	**39650**

из категории «Меньше 20 000 руб.» отныне также оснащаются 4 Гб оперативной памяти.

Свергнуть **Radeon HD 4850** с заслуженного пьедестала пока никому не удалось. Плата все так же популярна, что и в начале осени. Если же вы не мыслите игры без максимальных настроек качества и достойного уровня сглаживания, то, добавив 4000 руб., можете приобрести быструю **GeForce GTX 260** от **Zotac**.

Займи, но купи (категория «Меньше 30 000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Начиная с этого момента системы из категории «Меньше 30 000 руб.» полностью переходят на четырехъядерные процессоры. Более того, теперь мы можем позволить себе установку отличного кулера **Z600** в паре с тихим, но эффективным вентилятором **Scythe Slip Stream**. Добавив к этой компании 4 Гб быстрой памяти от **Corsair** и разогнанную видеокарту **PowerColor AX 4850 PLAY!** (а лучше две таких платы в связке CrossFire) с фирменной системой охлаждения, вы получите ПК, который без труда справится с любой из современных игр.

Для прогулок по зараженным пустошам **Fallout 3** или яростных битв в **Left 4 Dead** рекомендуем обзавестись удобной мышкой **Razer DeathAdder** и качественной игровой клавиатурой **Logitech G11**.

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Наконец-то свершилось! В Россию пришли великие и ужасные процессоры **Nehalem**. Теперь мы можем одним махом сменить большую часть компонентов нашей топовой системы.

За главного у нас отныне **Core i7-965 Extreme Edition** — что-то более быстрое и представить себе невозможно. Чтобы процессор смог разгуляться в полную силу, мы подобрали ему компанию из материнки **MSI Eclipse SLI** и 12 Гб оперативной памяти. Так как материнская плата преспокойно дружит со связками видеокарт **NVIDIA**, грех было не установить в систему трио из разогнанных **GeForce GTX 280**, что мы и сделали. Для тех, кто встречает компьютер по одежке, у нас тоже кое-что есть — недавно появившийся в России красавец-корпус **ARMOR-SUIT PC-P80** от известной компании **Lian Li**. Кроме эффектного внешнего вида, он может похвастаться отличным охлаждением и звукоизоляцией.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom 9750 (Socket AM2+, 2,5 ГГц, 4x512 Кб, 2 Мб, OEM)	4950
Кулер:Cooler Master Hyper Z600 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа) + Scythe Slip Stream SY1225SL12M (120 мм, 1200 об/мин, 24 дБа)	2100
Системная плата: GIGABYTE GA-MA790FX-DQ6 (Socket AM2+, AMD 790FX, DDR2-1066, CrossFire, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	4200
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-8500C5 4 Гб (1066 МГц, CL5)	3200
Видеокарта: PowerColor AX 4850 PLAY! 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4800
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD7500AAKS 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3300
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2700
Корпус: Ascot 6XR8 Cooling Pro Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	4000
Системный блок:	**30000**
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	1900
Клавиатура: Logitech G11 (USB, подсветка)	2000
Колонки: Microlab Solo5 (2x40 Вт)	2800
Монитор: ViewSonic VX2435wm (P-MVA, 24 дюйма, 1920x1200, 8 мс (G-t-G), VGA, HDMI, USB)	21000
Системный блок и периферия:	**57700**
Замена ЦП: AMD Phenom 9950 (Socket AM2+, 2,6 ГГц, 4x512 Кб, 2 Мб, OEM)	+650
Опция 1: PowerColor AX 4850 PLAY! 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4800
Со всеми наворотами:	**63150**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (Intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 (Socket LGA775, 2,33 ГГц, L2 4 Мб, OEM)	5600
Кулер:Cooler Master Hyper Z600 (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа) + Scythe Slip Stream SY1225SL12M (120 мм, 1200 об/мин, 24 дБа)	2000
Системная плата: ASUS P5Q Pro (Socket 775, Intel P45, FSB 1600 МГц, DDR2-1200, CrossFire, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	3650
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-8500C5 4 Гб (1066 МГц, CL5)	3200
Видеокарта: PowerColor AX 4850 PLAY! 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4800
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD7500AAKS 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3300
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2700
Корпус: Ascot 6XR8 Cooling Pro Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	4000
Системный блок:	**30000**
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	1900
Клавиатура: Logitech G11 (USB, подсветка)	2000
Колонки: Microlab Solo5 (2x40 Вт)	2800
Монитор: ViewSonic VX2435wm (P-MVA, 24 дюйма, 1920x1200, 8 мс (G-t-G), VGA, HDMI, USB)	21000
Системный блок и периферия:	**57700**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9300 (Socket LGA775, 2,5 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x3 Мб, OEM)	+2100
Опция 1: PowerColor AX 4850 PLAY! 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4800
Со всеми наворотами:	**64600**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

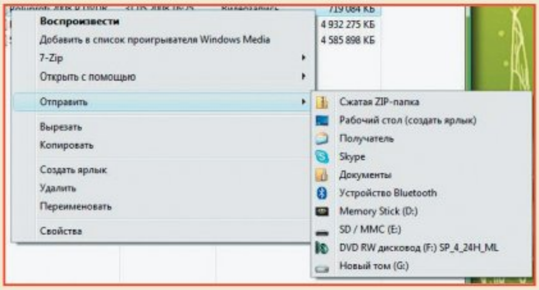
Горячая линия ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно три рубля.

Какой объем занимают пустые папки в Windows? К примеру, 10 000 папок весят хотя бы 1 Кб?

Даже пустая папка оккупирует определенное место на жестком диске — ведь нужно хранить информацию о том, что она существует. Точно определить занимаемый каталогом объем довольно сложно. Однако его можно частично оценить… по названию папки. У современных ОС семейства Windows в файловых системах FAT32 и NTFS имена файлов и каталогов записываются в кодовой системе UTF-16, в которой символ занимает минимум 16 бит, то есть 2 байта. Если считать, что средняя длина названия папки 8 символов, то для хранения имен 10 000 папок потребуется не менее 2*8*10 000 = 160 000 байт, то есть около 156 Кб. Но это очень грубая оценка. К полученному объему надо добавить информацию о расположении папок в файловой системе, так что итоговый размер будет в несколько раз больше.

Подскажите, как изменить пункты меню «Отправить», которое появляется после щелчка правой кнопкой мышки на файле или папке?



Все функции этого меню — просто ярлыки в папках **C:\Documents and Settings\Имя пользователя\SendTo** у Windows XP и **C:\Users\Имя пользователя\AppData\Roaming\Microsoft\Windows\SendTo** у Windows Vista. Если вы поместите туда ярлык на какой-либо каталог, то при выборе появившегося пункта файл скопируется в этот каталог, а если ярлык на программу — то он в ней откроется.

Что это за характеристика такая — рассеиваемая мощность процессора? На что она влияет и нужно ли обращать на нее внимание при выборе ЦП?

Рассеиваемая мощность процессора — это максимальная энергия (тепло), которую он может выделять в единицу времени. Также эту энергию называют тепловым пакетом (**TDP**). Измеряется она, как нетрудно догадаться, в ваттах (Вт), английское написание — Watt (W). Это именно то тепло, которое придется отводить системе охлаждения, будь то радиатор с вентилятором или СВО. Производители процессоров указывают TDP в первую очередь для изготовителей материнских плат и кулеров.

Реальное максимальное тепловыделение у ЦП, как правило, ниже заявленного TDP. Например, для новых **Intel Core i7** заявлен TDP в 130 Вт. Однако на практике эти процессоры могут выделять и 70, и 90, и 110 Вт. Здесь уж как повезет.

Если вы собираете тихий компьютер с пассивным охлаждением, то резонно выбрать процессор с маленьким значением TDP. Также нужно быть осторожными, когда вы собираетесь менять свой ЦП на новый, с более высоким тепловыделением. Не исключено, что используемый прежде кулер не справится с охлаждением.

У меня такая проблема: иногда курсор мышки ни с того ни с сего убегает в правый верхний угол экрана. Как справиться с этой напастью?

Скорее всего, это сбой электроники самой мыши либо наводки в ее проводе. Любой кабель — это проводник, по которому во время работы устройства течет электричество, а вокруг него образуется электромагнитное поле. Так вот, когда в это поле попадает другой проводник (в данном случае провод мышки), оно воздействует на него и вызывает помехи. Попробуйте расположить кабель максимально далеко от других. Если проблема не исчезнет, то поменяйте мышь: если она будет работать нормально, то вашему грызуну явно пора на покой.

Какой программой можно отформатировать раздел NTFS, загрузившись с диска, дискеты или флэшки? Вариант загрузки с установочного диска Windows не подходит — будем считать, что его у меня нет.

Для этих целей отлично подойдет загрузочный диск, созданный при помощи **Acronis Disk Director Suite**. Загрузившись с него, вы получите полноценный менеджер, который в том числе позволит отформатировать раздел NTFS.

В характеристиках ЖК-мониторов иногда указывают два разных значения времени отклика. Например, 6 мс — GTG, 16 мс — полное. Как это понимать? В играх-то нужно, чтобы отклик был минимальным.

До сих пор у производителей ЖК-мониторов нет единого механизма измерения времени отклика. Поэтому дурят нашего брата по полной. Наиболее часто указываются два типа времени: **BTW** (black to white, от черного к белому), оно же — полное, и **GTG** (grey to grey,

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку *«Горячая линия»* или *«Совет от читателя»* — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

от серого к серому).

BTW — это время, которое нужно пикселю, чтобы поменять цвет с черного на белый, а затем обратно на черный (поэтому более правильно было бы говорить black to white to black). Говоря непростым языком, за эти несколько миллисекунд кристалл должен перейти из режима максимальной непрозрачности в режим максимального пропускания света и обратно. Эта характеристика встречается довольно часто, но ее вряд ли можно назвать объективной. Дело в том, что на деле такие переходы случаются редко.

Более важно время, которое затрачивается на точную регулировку полутона. Оно описывается параметром GTG — скоростью перехода от одного оттенка серого к другому. В целом замер GTG является более логичным способом оценки времени отклика, но и здесь есть свой нюанс. На сегодня не существует общего стандарта для измерения этого параметра, поэтому указанное производителем время не стоит рассматривать как критерий сравнения. Перед покупкой лучше всегда сверяться с результатами независимых тестирований.

Как в Windows поставить пароль на папки?

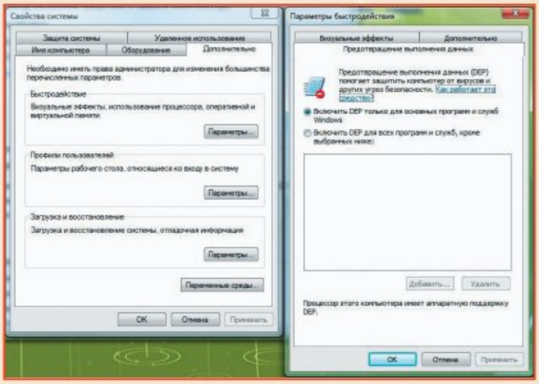
В Windows XP нет механизма для защиты папок паролем. Единственное, что позволяют встроенные в ОС средства, так это сделать каталоги доступными лишь для отдельных пользователей. Настраивается это следующим образом: сначала надо отключить механизм простого доступа к файлам. Для этого в окне папки заходим в меню **Сервис** ➡ **Свойства папки** ➡ **Вид** и снимаем флажок у соответствующего пункта. Затем щелкаем по нужной папке правой кнопкой, выбираем **Свойства** ➡ **Безопасность**, там добавляем пользователей или группы и выставляем для них запреты или разрешения.

Если вы все же хотите защитить свои данные паролем, а сам механизм при этом не так важен, то рекомендуем воспользоваться бесплатной утилитой **TrueCrypt** (***www.truecrypt.org***).

Появилось желание перейти на Linux. Но перед этим хотелось бы испытать работу операционки. Существуют ли какие-либо программы, чтобы опробовать Linux без ее установки?

Есть два варианта. Первый — использовать **LiveCD** одного из дистрибутивов Linux, например **Ubuntu**. В этом случае вы получите CD- или DVD-диск, с которого сможете загружаться и работать в Linux. Второй вариант: установить виртуальную машину — например, **VMware Workstation** (***www.vmware.com/products/ws***) или **Parallels Workstation** (***www.parallels.com/products/ workstation***). Эти программы позволяют загрузить под Windows какую-либо другую операционную систему, а затем работать с ней в отдельном окне, как будто она установлена на другом компьютере.

Как в Windows Vista выключить программу DEP? Своей излишней заботой о безопасности она зачастую мешает нормально работать.

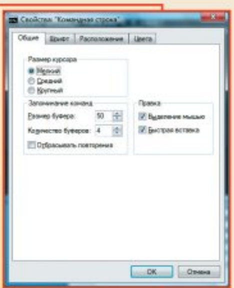


DEP (Data Execution Prevention, предотвращение выполнения данных) — это средство безопасности, включенное в последние версии Windows. Основная его цель — запрещать выполнение кода из тех частей памяти, которые являются неисполняемыми. Проще говоря, если какая-то инструкция хранится там, где ее быть не должно (а именно так ведут себя некоторые вирусы), значит, что-то пошло не так и выполнять ее не нужно. Аппаратная поддержка DEP реализована на всех современных процессорах.

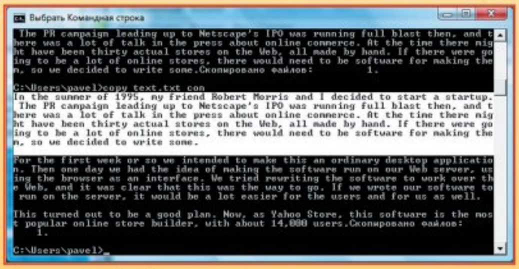
Однако у DEP иногда случаются ложные срабатывания. Проблема в том, что некоторые старые программы используют тот самый запрещенный способ выполнения инструкций. Оптимальное решение — изменить правила работы DEP. Заходим в меню **Панель управления** ➡ **Система** ➡ **Дополнительные параметры системы**. Здесь на вкладке **Дополнительно** щелкаем кнопку **Параметры** в разделе **Быстродействие**, в появившемся окне переходим на вкладку **Предотвращение выполнения данных**. Теперь можно включить DEP либо для основных программ и служб Windows, либо для тех, которые вы укажете. Если же хотите отключить эту защиту совсем, то в командной строке нужно ввести: **bcdedit.exe /set {current} nx AlwaysOff**. Правда, в таком случае ваш компьютер станет более уязвимым для атак. ■

Горячие советы

В этом номере мы помещаем совет от нашего постоянного читателя Дмитрия Ливерко.



При работе с командной строкой зачастую случается, что какая-нибудь программа выводит туда много информации, а как ее скопировать — непонятно. У этой проблемы есть решение. Откройте консоль и щелкните по ее заголовку правой клавишей мыши. В открывшемся меню выберите **Свойства**, на появившейся закладке поставьте галочку напротив параметра **Выделение мышью**. Теперь текст можно выбирать и копировать как в обычном текстовом редакторе.

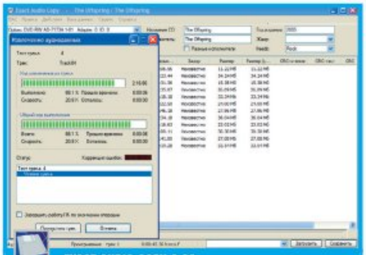


Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

EXACT AUDIO COPY 0.99
Разработчик: Андре Уитхоф
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.exactaudiocopy.de***



EXACT AUDIO COPY 0.99

Exact Audio Copy считается самой точной программой для копирования аудиодисков. Если при чтении файла произошел сбой, утилита моментально рапортует об этом с указанием точного отрезка времени, который был поврежден, и попытается всеми возможными способами исправить ошибку. Есть и ручной режим правки в простеньком аудиоредакторе. В качестве бонуса прилагается редактор тегов с поддержкой онлайновой базы freeDB.

Кроме копирования, программа отлично справляется и с конвертированием аудиофайлов в различные форматы. Для этого может использоваться как внешний конвертер, так и встроенный. На нашем DVD вы найдете лучший в мире MP3-кодировщик **LAME MP3 Encoder**. Чтобы использовать его совместно с EAC, надо просто указать путь к EXE-файлу Lame.

СВЕЖАТИНА!

DJ MIX PRO 3.0
Разработчик: Beatlock Technology
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: $40
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.djmixpro.com***

DJ Mix Pro сделана для того, чтобы даже человек с оттоптанными медведем ушами мог создавать собственные миксы. Программа поддерживает работу с двумя звуковыми картами и позволяет прослушать ваше творение еще до сведения в один файл. Вдобавок ее можно использовать как обычный аудиоплеер.

Рейтинг: 8

DJ MIX PRO 3.0

FILE EXPLORER 1.2

FILE EXPLORER 1.2
Разработчик: Рубен Хольтуджисен
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.rholt.1stfreehosting.com***

Надоел «Проводник» Windows? **File Explorer** вам в руки. Несложная (в отличие от **Total Commander** и его клонов) программа выполнена в приятных светлых тонах и обладает только жизненно необходимыми функциями: создание новых папок и текстовых документов, моментальный доступ к информации о жестких дисках и файлах и возвращение в папку, которую вы назначите стартовой для File Explorer.

Рейтинг: 8

FILE INVESTIGATOR FILE FIND 2.1
Разработчик: Forensic Innovations
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: $34,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.forensicinnovations.com***

File Investigator File Find пригодится в первую очередь тем, кто частенько забывает, в какой отдаленный уголок жесткого диска закинуты архиважные файлы. Программа предлагает множество способов обнаружить «беглецов», значительно больше, чем стандартный Windows-поисковик. File Investigator знает в лицо порядка 3000 форматов, умеет искать данные по дате их изменения/создания, по объему и словам, содержащемся не только в названии, но и в теле документа. В качестве небольшого бонуса утилита выдает подробную информацию по любому файлу.

Рейтинг: 7

KRYLACK PASSWORD RECOVERY 2.7
Разработчик: KRyLack Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: $29,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод, почтовый перевод
Сайт: ***www.krylack.net***

Для того чтобы подобрать состоящий всего из трех символов пароль к архиву, человеку нужно потратить несколько недель. **KRyLack Password Recovery** делает это всего за несколько минут (умеет работать с архивами ZIP, RAR и ACE). С более сложными паролями программа, конечно, так же просто не справится, но есть шанс забороть даже десятисимвольные «замки». Только времени на это уйдет значительно больше — не исключено, что несколько месяцев: на этот случай в программе предусмотрена функция сохранения прогресса взлома.

В пробной версии KRyLack Password Recovery может восстановить только пароли не длиннее трех символов.

Рейтинг: 7

MAGIX XTREME PHOTO DESIGNER 6.0

MAGIX XTREME PHOTO DESIGNER 6.0
Разработчик: MAGIX AG
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.magix.com***

MAGIX Xtreme Photo Designer — образцово-показательный фоторедактор. С его интерфейса можно делать гламурные скриншоты и вешать в красную рамочку на доску почета, а перечень фильтров вносить в наградные ведомости. Единственное, что не позволило нам поставить максимальную оценку, — слишком уж программа стандартна. Да — красивая, да — с идеально отточенными инструментами, но... напрочь лишена индивидуальности.

Рейтинг: 8

MORPHEUS MUSIC 6.7
Разработчик: DEVHANCER.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.devhancer.com/morpheusmusic.html***

Morpheus Music — простой и удобный p2p-клиент. С его помощью можно не только скачивать и раздавать файлы, но еще и общаться с людьми посредством вшитого IRC-чата. Еще один плюс программы — встроенный мультиформатный проигрыватель, так что свежескачанные файлы можно тут же посмотреть или послушать.

Рейтинг: 8

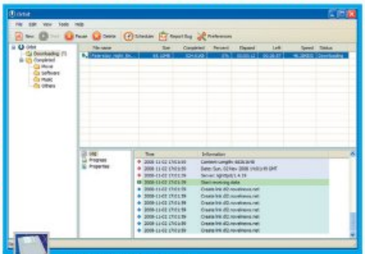
ORBIT DOWNLOADER 2.7
Разработчик: OrbitDownloader
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.orbitdownloader.com***

Менеджер загрузок **Orbit Downloader** отличается от большинства подобных программ не только простотой интерфейса, но и очень высокой скоростью скачивания, которая достигается за счет использования мультипотоковых p2p-технологий. При установке утилита интегрируется в браузер и перехватывает все открывающиеся закачки. Также Orbit Downloader умеет выдирать с сайтов видео и музыку.

Рейтинг: 8

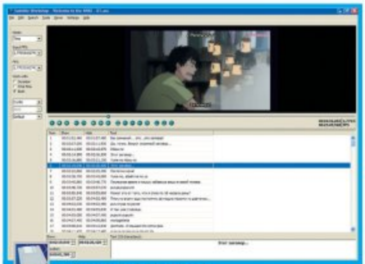
PICASA 2.7
Разработчик: Google
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.picasa.google.com***

Picasa — симпатичная программа для



ORBIT DOWNLOADER 2.7

PICASA 2.7



SUBTITLE WORKSHOP 4.0

WEBSITE-WATCHER 5.0

просмотра, каталогизации и редактирования картинок. При первом запуске Picasa найдет все изображения на жестком диске (или в указанных папках) и рассортирует их. Дальше — ваш выход. Двойной щелчок по картинке открывает окно просмотра и редактирования. В инструментарии присутствуют простенькие фильтры и полезные функции вроде удаления эффекта красных глаз. Здесь же можно создать слайд-шоу, посмотреть фотографии в хронологическом порядке и обменяться изображениями через онлайновые сервисы Google.

Рейтинг: 8

PORTABLE DISK RECOUP 2.1

Разработчик: QueTek Consulting Corporation
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: $95
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.quetek.com***

Жесткие диски всегда выходят из строя не вовремя — такова их дьявольская сущность. Чтобы не потерять данные и не угробить попутно несколько тысяч нервных клеток, не помешает иметь под рукой **Portable Disk Recoup**. Программа создана специально для восстановления и копирования данных с поврежденных HDD. Главное, чтобы диск определялся в BIOS, а его механическая часть была в порядке. Обратите внимание: утилита предназначена именно для спасения данных с дисков, которые уже не прочитать стандартными средствами Windows, а не для восстановления удаленных файлов.

Рейтинг: 8

PUNTO SWITCHER 3.0

Разработчик: Яндекс
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://punto.yandex.ru***

Xfcnj kb ds pf,sdftnt gthtrk.xbnm hfcrkflre... Часто ли вы забываете переключить раскладку клавиатуры и обнаруживаете на экране абракадабру вместо осмысленного текста? Если ответ «да», то лучшее лекарство — программа **Punto Switcher**. Она точно распознает, на каком языке вы печатаете, и выбирает правильную раскладку, попутно исправляя уже набранные символы. Программа умеет проверять орфографию, отзываться звуком на нажатие клавиш и вести дневник, в котором хранятся все набранные тексты.

Рейтинг: 8

SUBTITLE WORKSHOP 4.0

Разработчик: URUSoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.urusoft.net***

Subtitle Workshop — практически идеальный набор инструментов для создания и редактирования субтитров. Мало того, что программа обладает удобным интерфейсом, так еще и по функциональности укладывает на лопатки всех своих конкурентов: понимает множество языков и форматов субтитров, есть встроенный проигрыватель, удобная синхронизация текста и кадров из фильма, настройки шрифтов и многое другое. Одним словом, утилита пригодится и тем, кто пишет субтитры с нуля, и тем, кто хочет подогнать найденные в интернете субтитры под свою копию фильма.

Рейтинг: 9

SUPER 2008

Разработчик: eRightSoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.erightsoft.com/SUPER.html***

Универсальный (и бесплатный, что немаловажно) конвертер аудио- и видеофайлов, поддерживающий все популярные и не очень форматы. К сожалению, русскому языку он не обучен, что может стать проблемой для тех, кто не знает английского. Особенно если учесть аляповатый интерфейс, сделанный под девизом «*Уместим все настройки в одном окне*». Однако всеядность программы искупает этот недостаток.

Рейтинг: 9

THREATFIRE 4.0

Разработчик: PC Tools
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.threatfire.com***

Полезная программа из семейства антивирусов. **ThreatFire** детально просканирует жесткий диск на наличие вредоносного кода и без зазрения совести придушит все подозрительные процессы (с вашего ведома, конечно). Немалый плюс ThreatFire — частые обновления сигнатур, чем не могут похвастаться большинство других бесплатных антивирусов.

Рейтинг: 8

WEBSITE-WATCHER 5.0

Разработчик: Мартин Айгнесбергер
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: 29,95 евро
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.aignes.com***

WebSite-Watcher может сэкономить немало времени, если количество закладок в браузере уже давно зашкаливает за сотню. Программа проверяет указанные сайты на предмет обновлений и выдает вам детальную информацию о том, что же нового на них появилось. Всего-то и надо — импортировать все закладки в WebSite-Watcher и изредка поглядывать на значок в трее.

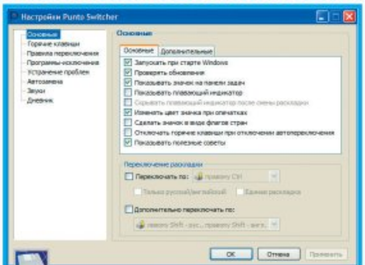
Рейтинг: 8

WIPE 2.1

Разработчик: PrivacyRoot
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.privacyroot.com/_free/wipe.php***

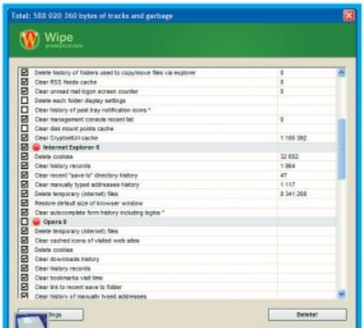
WIPE создана для тех, кто боится, что кто-нибудь увидит их бесстыдную историю браузера. Программа без лишних вопросов и обличительных речей удалит все упоминания о сайтах, на которых вы побывали, очистит кэш и сотрет временные файлы. Короче говоря, снимет с вас все подозрения, высказанные родственниками или начальством по поводу того, чем вы занимаетесь в интернете.

Рейтинг: 8



PUNTO SWITCHER 3.0

THREATFIRE 4.0



XNVIEW 1.95

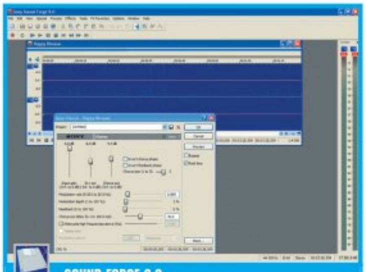
Ищите на DVD

ЗВУКИ МУ

В каждом из нас сидит маленький музыкальный гений. А если и не гений, то хотя бы ценитель музыки. Рано или поздно обычное увлечение перерастает в нечто большее, чем просто релаксирование на диване под избранные треки. Вдруг появляется желание ювелирно настраивать амплитудно-частотные и прочие характеристики композиций, а то и сочинять собственную музыку.

SOUND FORGE 9.0

Разработчик: Sonic Foundry
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $299,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.sonycreativesoftware.com***



SOUND FORGE 9.0

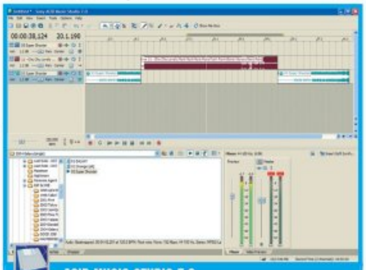
Sound Forge — это альфа и омега для всех, кто хочет творить музыку на профессиональном уровне. Программа умеет делать практически все: записывать, редактировать и сводить звуковые файлы, добавлять различные эффекты, изменять данные трека и прожигать сочиненные композиции на CD. Поддерживается работа с 24/32/64-битным аудио. Во встроенном аудиопроигрывателе очень удобно подбирать нужные сэмплы.

По большому счету, у нас только две претензии к Sound Forge: программа стоит больших денег, а простому пользователю будет тяжеловато освоить ее без учебников.

Рейтинг: 9

ACID MUSIC STUDIO 7.0

Разработчик: Sonic Foundry
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $69,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.sonycreativesoftware.com***



ACID MUSIC STUDIO 7.0

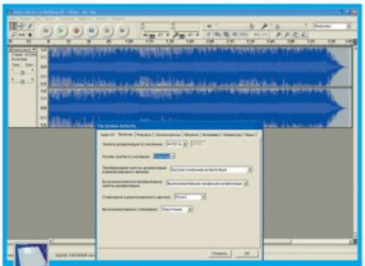
В отличие от тяжеловесного **Sound Forge**, программа **ACID Music Studio** имеет намного меньше функций и создана скорее для рядового пользователя, чем для прожженного профессионала. Дружелюбный интерфейс и развернутые подсказки, встречающиеся на каждом шагу, помогут не утонуть в бездне непонятных терминов.

В целом же утилита почти не уступает своему большому брату в плане возможностей. С помощью ACID Music Studio также можно делать миксы, подкраивать характеристики песен, записывать музыку собственного исполнения и публиковать ее на официальном сайте программы.

Рейтинг: 9

AUDACITY 1.3

Разработчик: Audacity
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://audacity.sourceforge.net***



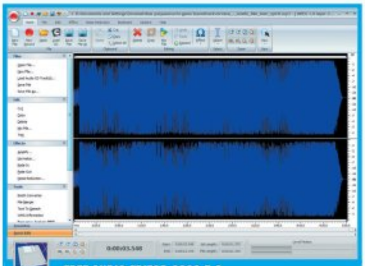
AUDACITY 1.3

Несомненные плюсы **Audacity** перед двумя предыдущими программами — бесплатность и поддержка русского языка. К сожалению, по другим показателям она сильно отстает. Основные форматы, с которыми Audacity на «ты», — WAV, AIFF и MP3. Максимальный потолок ее работы — 32-битное аудио. Суповой набор функций на месте: программа умеет удалять шумы, сводить несколько треков в один и поддерживает VST-плагины. Для бесплатного софта набор хороший, но подойдет он только начинающим музыкантам.

Рейтинг: 8

FREE AUDIO EDITOR 2008 5.3

Разработчик: FreeAudioStudio
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.free-audio-editor.com***



FREE AUDIO EDITOR 2008 5.3

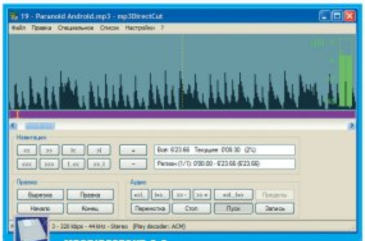
Free Audio Editor 2008 очень похож на Audacity, но выделяется аккуратным внешним видом. Назначение программы — редактирование уже готовых треков, а не создание музыки. Что-то обрезать, что-то добавить, сделать плавное уменьшение или увеличение громкости, записать и наложить на композицию свои завывания.

Рейтинг: 8

MP3DIRECTCUT 2.0

Разработчик: Мартин Песч
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://mpesch3.de1.cc***

mp3DirectCut предлагает только самые необходимые функции. Интерфейс страшненький, но для быстрой правки файлов, вырезания участков песни и других простеньких задач ничего лучше этой программы не найти. Присутствует возможность редактирования тегов, автоматическое удаление тишины в конце или в начале песни и регулирование громкости MP3-файлов.

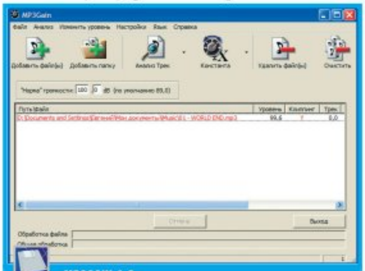


MP3DIRECTCUT 2.0

Рейтинг: 7

MP3GAIN 1.3

Разработчик: Глен Сойер
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://mp3gain.sourceforge.net***



MP3GAIN 1.3

Чтобы не вздрагивать и не тянуться к колонкам каждый раз, когда плеер переключается с тихой композиции на шумную, существует **MP3Gain**. Программа подгоняет все указанные записи под единую планку и заставляет их звучать с одинаковой громкостью. За качество аудио не беспокойтесь — утилита на него не влияет.

Рейтинг: 7

О РАЗДЕЛЕ

Все программы, описание которых вы видите на этих трех страницах, выложены **на нашем DVD** в разделе **«Софтверный набор»**. Там же вы найдете наш **«Игроманский стандарт»**: набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Advanced SystemCare**, **Alcohol 120%** (раз в три месяца), **CCleaner**, **Comodo Firewall Pro**, **DAEMON Tools**, **Defraggler**, **DirectX 9.0c** (раз в три месяца), **DOSBox** (в комплекте с **DosBlaster**), **Download Master**, **Foxit Reader**, **Fraps**, **GameShadow**, **ICQ**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Антивирус Касперского 2009**, **Microsoft .NET Framework 3.0** (раз в три месяца), **Process Explorer**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VobSub**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker** и **µTorrent**.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***softmania@igromania.ru***.

реклама

© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Сергей Климов
Генеральный продюсер Snowball Studios

КРИЗИС, КРИЗИС, ВАШУ #$@&!

Некоторым растениям нужно много солнца и воды, а другие в таких условиях быстро погибают или превращаются в карликовых уродцев. Некоторым отраслям нужны внешние инвестиции, а некоторым они клинически противопоказаны — например, российскому кинематографу или российской игровой индустрии. Противопоказаны по тем же причинам: чем больше вкладываешь, тем меньше и неказистей получается продукт на выходе.

Теперь, когда к нам пришел не просто кризис идей или кризис самоидентификации, но настоящий *«кризис, кризис, вашу #$@&!»*, нам предстоит стать свидетелями грандиозного эксперимента. Хорошо ли нам во влажной, денежной почве, или русскому издателю и разработчику, словно собаке коньяк, противопоказаны внешние инвесторы и работается лучше, когда корни сухие, а в душе — страх божий?

Стало пусто в нашей лавке

Где-то в углу тихо плачет российский разработчик, и его, конечно, жалко. Надо быть полным негодяем, чтобы радоваться чужой печали, даже если это эволюционный отбор и, как учил нас Дарвин, выживет сильнейший: в творческой среде (к примеру, в играх) «сильнейший» далеко не всегда означает «лучший».

В Funcom кризиса ждали с нетерпением: есть мнение, что он обезглавит более мелких конкурентов и привлечет внимание к такому серьезному и глубокому проекту, как Age of Conan.

Издателю тоже грустно, но он не плачет, издатель сделан из другого теста. Кто-то даже считает, что и сердца-то у издателя нет, — вместо него кошелек, который не умеет плакать, даже когда больно. Однако и издатель расстроен: закрыл глаза, бьется головой об стенку, зыркает по углам, ищет под лавкой, но ничего не находит. Один только российский разработчик тихонько плачет и размазывает по щекам сопли. А что с него взять? Он и когда веселый был, не сильно шустро бегал, а теперь, видимо, совсем загнется.

Что же пошло не так?

Если вы спросите портфельных инвесторов или финансовых консультантов, которые в последнее время стали вхожи в игровую тусовку и, за редким исключением, готовы инвестировать с одинаковым интересом что в нефть, что в игры, они сразу скажут: все было зашибись, а потом наступил Кризис. Проектов меньше стало на рынке? Кризис. Платить магазины хуже стали? Кризис. Издатели потеряли деньги, вложенные в игры? Кризис, кризис, кризис!

Подкупает, что все им верят. А как не верить, если портфельный инвестор — серьезный дядя с очками в дорогой оправе и ездит на лизинговой «Вольво» с водителем?

Но прежде чем делать какие-то выводы, хорошо бы поближе познакомиться с тем самым «зашибись», которое мы как будто потеряли и к которому эти инвесторы никакого отношения не имеют.

Зашибись какие сети

В начале прошлого года я ехал по Варшаве вместе с директором одного крупного польского издательства[1], через которое мы продавали часть своих проектов. Когда мы проезжали российское посольство, он указал на рекламный щит одной из розничных сетей и грустно сказал:

— Вот эти люди должны нам больше миллиона евро.

— Как так? — поинтересовался я. — А если должны, то почему не платят?

Выяснилось, что даже на территории новой европейской Польши неплатежи для сетевых магазинов — такой же спорт, как и во всем развивающемся мире. Вот не хотят — и не платят.

— А игры вы им отгружаете? — спросил я.

— Отгружаем, — говорит. — А куда мы денемся? Но если не заплатят в ближайшее время, летом ничего уже отгружать не будем.

Автора!

Сергей Климов — генеральный продюсер московской студии Snowball Studios. Играми занимается 13 лет, за это время успел издать в России более 150 проектов для всех платформ — PC, PS2, PSP, PS3, Xbox 360, Wii и DS, хотя к PC относится с особым трепетом. Из собственных игр одну успел разработать и издать («Pike: Операция «Громовержец»), другую — разработать и заморозить («Всеслав»).

Кроме выпуска проходных проектов вроде «Отчаянных домохозяек» и «Хроник Нарнии», Сергей и его команда успели отличиться образцово-показательной локализацией «Готики», переводом необъятного Mass Effect (впервые привлекли для дубляжа почти 100 актеров) и продюсированием серии «Пенумбра».

Любит выпить виски в хорошей компании, обожает участвовать в гонках по полигону на своей ярко-синей Audi TT и жить не может без настоящего зеленого чая Gyokuro, который ему ежемесячно присылают коллеги из Японии.

Дело было, напомню, еще до того, как посыпались биржи, и никаких внешних причин, чтобы сеть просто взяла и забила на свои обязательства, на тот момент не было.

Что же получается? Издательство отгружает товар в эту сеть, рапортует нам о продажах и платит авторские, однако денег от сети не получает и попадает в ситуацию, когда надо либо прекратить покупать новые игры (ведь неоткуда взять деньги на лицензии), либо перестать платить нам (ведь оплаты товара, несмотря на отгрузку в магазин, так и не было).

Об этом случае я невольно вспомнил в начале лета, когда был на производственном совещании в офисе одной крупной Компании на Новом Арбате[2]. Компания запускала один игровой проект, и для синхронизации совместных усилий вместе собрались сразу три игровых издателя.

— А вот сеть NN[3], — задумчиво произнес первый заместитель главного менеджера по розничным продажам Компании[4], — что у нас с NN?

— Полная ж..., — отрапортовал первый издатель.

— То есть как? — не понял заместитель.

— Не платит NN, вообще вот не платит, так что мы с ней не работаем, — грустно ответил ему первый издатель.

— Нам платит, — поделился второй, — но с задержкой в 12 месяцев. Так что мы с ними тоже не работаем.

— А нам предлагали дать денег, чтобы мы стали первыми в очереди должников на оплату, — вздохнул третий.

— И как, дали? — спросил заместитель.

— Вот еще, — ответил издатель, — они даже не могут сказать, сколько еще народу в этой очереди и когда до нас дойдет черед. Ну их в баню.

В начале лета в Москве стояла хорошая погода, люди записывались в очереди на покупку иномарок среднего класса[5], а разработчики безбоязненно обсуждали с издателями бюджеты будущих проектов. При этом почти все знали, что деньги с NN получить крайне трудно, но списывать этот досадный факт на последствия кризиса никто и не думал. Тем забавней сейчас читать в профильной прессе, что проблемы несчастной сети — чуть ли не главная причина отсутствия денег у российских игровых издателей.

Если честно, то сети, которые не платят, существуют давно. И в России, и в Польше, и во Франции, и даже, рискну предположить, в обязательной Германии. Кризис лишь увеличил их число, но сама проблема была и в то золотое время, которое мы сейчас вспоминаем как «зашибись». Издатели, озаботившиеся проблемой еще до кризиса, сейчас хоть и с задержкой, но получают

Пока одни российские разработчики жалуются, что нет денег и продажи стоят, другие спокойно делают хорошие игры и не замечают вокруг себя никакого кризиса.

Хорошие игры — порядочные разработчики. И наоборот.

свои деньги от большинства сетей, и от NN в том числе.

Почему именно NN стала символом кризиса игровой индустрии? А кто его разберет. Так, наверное, кому-то удобней было объяснять нерешенные задачки из домашней работы. Серьезные издатели проблем сетей не отрицают (об этом — ниже), но и не драматизируют.

Зашибись какие звезды

Осенью прошлого года я встретился с европейским директором новой звезды индустрии — только что созданного в Америке игрового издательства[6]. Дело было в Лейпциге. Издатель казался многообещающим, хотя заокеанские отцы-основатели улыбались на фотографиях по-крокодильи и выглядели немного придурковато, а наши восточноевропейские коллеги скептически цокали языком и говорили, что затея рискованная. Но они говорят так каждый раз, когда на горизонте появляется новая компания[7], поэтому мы особого внимания не обратили и без всякой боязни начали обсуждение новой игровой линейки.

В течение следующего месяца мы несколько раз встречались с европейским директором в Лондоне, и каждый раз он производил прекрасное впечатление. Парень сообразительный, опытный, да и хорошего китайского чая выпить не дурак[8].

— Да, — говорил он, — первые проекты будут не ахти, но что поделать, мы ведь спешим выкатить их на рынок. Зато потом пойдут настоящие Игры: у нас есть лицензии, по которым можно сделать прекрасные проекты, и у нас есть $400 млн, чтобы профинансировать разработку[9].

1. CD Projekt. Они, впрочем, не только издатели, но и разработчики (замечательный «Ведьмак»).

2. Не Microsoft Russia, хотя дело было в том же бизнес-центре.

3. «Эльдорадо».

4. В Компании у всех Большие Должности; простых менеджеров я почти не встречал, зато видел массу юных и неоперившихся Старших Менеджеров.

5. Они же — помойки кредитные.

6. Brash Entertainment.

7. Что поделать, рынки в Восточной Европе небольшие, особо разгуляться негде, вот и осторожничают. То ли дело русская душа, которая первым номером готова вписаться в любой сумасшедший проект по озеленению Луны.

8. Надо сказать, что для проверки британского или международного издателя на вшивость есть один нечестный прием: договариваясь о встрече в Лондоне, надо назначить ее в «китайском кафе напротив офиса Sony». Люди проверенные, которые в индустрии не первый год, знают, что речь идет о месте под названием Ping Pong в Сохо (Soho, район в центральной части Лондона; весь XX век он славился ресторанчиками, ночными клубами, казино и увеселительными заведениями сомнительного характера, но в 80-е стал превращаться в район элитных офисов и дорогих ресторанов). Вруны говорят, что, конечно, знают это местечко, только вот не мог бы господин подсказать точный адрес, а то вдруг такси придется взять из-за дождя.

Работать можно только с теми, кто либо знает, либо не знает и не боится показаться дураком, спросив: «А это где такое вообще?»

9. Истинная правда: инвесторы компании объявили на публике, что привлекли $400 млн для финансирования разработки и издания игр. Потом, правда, оказалось, что большая часть этих денег заложена на очень долгоиграющие проекты.

Сверхновая звезда издательского бизнеса

Белая сторона Brash Entertainment

Статья Start-Up's Risky Niche: Movie-Based Videogames в The Wall Street Journal (http://online.wsj.com), июнь 2007 года:

«Недавно появившаяся в Лос-Анджелесе компания Brash Entertainment, основанная ветеранами из индустрии кино и индустрии игр, сегодня объявила, что получила от инвесторов $400 млн на развитие бизнеса. Среди инвесторов компании такие фонды, как Abry Partners, New York Life Capital Partners и PPM America.

$400 млн — это огромная для индустрии игр сумма, а попытки создать новое издательство подобного размера чрезвычайно редки: сильна конкуренция со стороны Electronic Arts, Activision и др. По заявлениям Brash, ей уже удалось заключить сделки с пятью основными голливудскими студиями, подписать более 40 лицензий на создание игр по мотивам известных фильмов и начать одновременную разработку 12 проектов».

Черная сторона Brash Entertainment

Блог Variety (www.variety.com), ноябрь 2008 года:

«Сразу несколько источников подтвердило, что компания Brash Entertainment прекращает свою работу, и это сложно назвать неожиданной новостью после всего, что произошло с ней за последние месяцы.

За полтора года существования издательство выпустило всего три игры, но игры эти были неудачными и плохо продавались. Значительные средства тратились на реализацию спорных идей, но спустя год после открытия Brash покинули талантливые сотрудники, на которых делали ставку инвесторы, и они отказались продолжить финансирование.

Сейчас к компании предъявлено более десяти судебных исков от разработчиков, которым Brash не выплатила денег, и от издателей, с которых Brash взяла предоплату, но так и не предоставила проектов».

Поскольку директор был хорошим малым и все запрошенные материалы предоставлял чрезвычайно быстро[10], нас угораздило сделать ставку на нового партнера и заключить контракт аж на семь игр сразу. Да что там, и тени сомнения не было: ключевые посты в американском офисе нового издательства занимали наши старые знакомые из **Vivendi**, **THQ** и игрового «**Диснея**», а с ними нам точно ничего не грозило.

События последующих трех месяцев заставили меня насторожиться.

Во-первых, на одном из наших лондонских ланчей я спросил европейского директора об их стратегии развития, а он мне сказал примерно следующее: «*Знаешь, если честно, странная у нас какая-то линия. На днях говорил с большим боссом про маркетинг и про партнеров, а он сказал, что, мол, плевать на маркетинг и партнеров, главное — собрать побольше бабла. Ты уж прости, что я так вот прямо*».

Это был, безусловно, цветочек, отлившийся ягодкой летом следующего года, когда этот самый европейский директор, честный парень и с тех пор даже мой хороший приятель, в двухнедельный срок уволился из издательства «по личным причинам»[11] и перешел работать в EA, а меня оставил один на один с калифорнийским большим боссом. Тем самым, которому надо было «побольше бабла».

Во-вторых, оказавшись в начале 2008 года проездом в Лос-Анджелесе, мы с коллегами из технического отдела решили зайти в головной офис Brash, чтобы посмотреть на молодых и успешных звезд живьем. На нашу встречу с генеральным продюсером неожиданно явилось аж 12 человек, включая юную молчаливую коротышку в темных очках с наручными часами весом килограмма в полтора и крайне вежливого мексиканца в костюме и с блокнотом с надписью «HOPE» («Надежда»)[12].

Это был уже не цветочек, а звоночек: во время разговора выяснилось, что никто из присутствующих в играх не разбирается, зато мексиканец всю жизнь работал программистом, а тут отвечает за «*творческое направление студии*». Двое клоунов из международного отдела, однако, уже работали с Россией и, по их словам, не любят «**Буку**»[13] и «**Новый диск**»[14], однако больше ничего о рынке не знают. По итогам встречи я для себя уяснил: если это тот самый «звездный состав», под который дали $400 млн, то самое время искать пожарный выход.

Наконец, я познакомился со вторым человеком в компании — главным специалистом по маркетингу и продажам. Он произвел на меня такое впечатление, что, если бы я мог, я бы порвал и съел свой контракт прямо на встрече[15]. После рассказа о том, что в России все еще востребованы проекты для PS1[16], но продаются только пиратки по 60 рублей и для официального издателя платформа мертва, парень сказал: «*А что если мы сами у себя своруем, ну, свои игры спиратим и будем по 60 рублей в киосках продавать — это же дополнительные деньги?*» В наступившей тишине прокашлялся директор международного отдела и еле слышно ответил: «*Боюсь, такая идея может не очень понравиться компании **Sony***».

А дальше понеслось-посыпалось. Два проекта из нашей линейки отменились[17]. Трое моих знакомых, пришедших в это звездное издательство из THQ, уволились с перерывом в неделю. Потом сбежал отдел маркетинга. Потом был уволен парень, пришедший из Vivendi, — устал рассказывать разработчикам, почему им в очередной раз не заплатили. Последним от падающей люльки отполз отдел развития бизнеса, после чего отменились еще два проекта, но уже не втихую, а после заявлений разработчиков, что им денег не платят[18]. А затем издательство объявило, что началась ликвидация компании и долги оно выплачивать не может.

Делая официальное заявление о банкротстве, большой босс компании заявил, что был чересчур оптимистичен в своих планах агрессивного развития и, к сожалению, напоролся на глобальный финансовый кризис. Возможно, кто-то на бирже ему и поверил, однако все мои знакомые из этого издательства сбежали задолго до того, как рухнули котировки, а я, боюсь, лучше других за этот год понял, насколько сильно в таком финале повинен не просевший рынок облигаций, а глубокий, непробиваемый идиотизм руководства, собравшего вместо нормальной компании цирковую команду с обезьянками и трубачами, которые протрубили мешок денег и сбежали, пока не началось. Стоит ли это банкротство записывать на счет случайно пришедшегося на это время кризиса? Мне кажется, вряд ли.

Зашибись какие менеджеры

Позвольте еще немного поиронизировать: за три месяца до ликвидации Brash Entertainment я шел по лейпцигскому павильону купить чашечку кофе. Минуя их звездный стенд, я услышал, как пришедшему в гости российскому издателю второго дивизиона[19] заявили, что предложения сотрудничества их на текущий момент не интересуют: Brash и так уже работает с двумя лидерами российской индустрии[20]. Если бы этот российский издатель знал, что ему только что сэкономили кучу денег, он бы улетел с этой встречи как на крыльях (а я бы поперхнулся своим кофе).

Но так уж получилось, что сотрудники наших издательств, а в особенности менеджеры по лицензированию, приобретающие новые проекты для выпуска в России, выросли в условиях постоянного роста рынка.

Это накладывает определенный отпечаток на их стиль ведения бизнеса. Здесь за одного битого двух небитых дают: пока ты не купил игру за $100 000[21] и не обнаружил год спустя, что не только не заработал, но еще и потерял половину суммы, так как проект — дрянь, вышел поздно и в мертвый летний сезон, ты ничего не знаешь о покупке лицензий. Профессионалы прошли через эти потери и, по-прежнему охотясь за новыми и интересными играми, всеми силами стараются таких контрактов избежать.

Принципы работы разных издателей

Вот лишь некоторые принципы работы издателей с зарубежными партнерами:

People (люди)
Process (процесс)
Prices (цены)

Старая немецкая схема оценки потенциального партнера:

- познакомиться с компанией;
- детально разузнать, каков внутренний распорядок (кто за что отвечает и как люди работали над прошлыми проектами);
- согласовать цены.

По этой схеме работают профессионалы, знакомые с такими играми, как Full Throttle и Loom.

Prices (цены)
Payment terms (условия платежа)
Push power (возможность продавить продажу неинтересных рынку проектов)

Схема новая, милосердная к прохиндеям и недотепам:

- узнать, кто способен заплатить тебе за игру больше всех;
- получить выгодные условия оплаты аванса (чем больше выплатят при подписании контракта — тем лучше);
- в нагрузку продать этому же партнеру странные, не всегда плохие, но почти всегда глупые проекты.

Догадайтесь, кто работает по этой схеме?

По всеобщему мнению, менее всего кризис страшен онлайновым играм.

Однако менеджеров по лицензированию, которые помнят школу 1998-1999-го, когда рынок упал и нам приходилось еженедельно объяснять европейским партнерам, почему вместо $30 000 мы можем отправить им только $10 000, у нас в индустрии можно пересчитать по пальцам одной руки. Зато новых кадров, привыкших, что пойманная на стадии беты собачка к релизу успевает так подрасти, что окупает и рискованно завышенную гарантию, и сопутствующие расходы на маркетинг, хоть отбавляй.

Это легко объяснимо. В условиях, когда ежегодный рост рынка составляет как минимум 20%, а рост рубля делает долларовую емкость каждой проданной копии все больше и больше[22], неопытный (читай: небитый и непуганый) менеджер начинает расслабляться. Зачем уговаривать подписать игру за $250 000, если можно заплатить все $400 000 и все равно заработать, когда проект выйдет через несколько лет на удвоившемся за это время рынке? *«Покупать, покупать, покупать!»* — ставили задачу инвесторы. Анализировать будем потом — рынок растет, рынок покроет любые риски. У некоторых компаний[23] несколько лет прошли не в гонке за прибылью, а в погоне за оборотом: любой бесприбыльный шлак все равно делал заветную мечту (довести оборот компании до $100 млн) чуть ближе.

Там, где менее динамичные отрасли рождали управленцев, осторожно перекидывающих мостки и налаживающих отношения, российская игровая индустрия породила особую категорию менеджеров по усушке и утряске, научившихся покупать траву мешками, но так и не узнавших, кто эти мешки упаковывал и что за трава по ним расфасована.

Чем была Россия для европейского издателя в 2007 году?

«Краткосрочным оппортунистическим рынком, поглощающим проекты для PC любого уровня качества»[24]. Гарантии росли, обоснования по новым проектам уменьшались, менеджеры бодро маршировали в светлое будущее и покупали игру не то чтобы по демоверсии, а уже по одной лишь присланной презентации (иногда даже без скриншотов[25]). И вот где-то далеко, в каком-то заповедном лесу, проснулся, наконец, медведь, чтобы за такие дела нам крепко накостылять.

Те, кто в игровом лесу не первый год, знают, что похожий зверек уже навещал другие рынки, в частности Скандинавию и Гонконг. В обоих случаях ситуация закончилась плачевно даже без всякого кризиса или внезапного и резкого спада продаж. Лицензии, приобретенные за нереальные деньги, вкупе с переоцененными рынками и жестокой конкуренцией с крупными издателями привели к тому, что большинство компаний переориентировали бизнес, а остальные списали со своих счетов круглые суммы.

В России критическая масса дорогущих лицензий набралась к концу 2007 года. Как-то на мой вопрос о перспективах на 2008-й и 2009 год патриарх российской игровой индустрии[26] сказал, что у него-то все будет хорошо, а вот за рынок в целом уже немного страшно: лицензий закуплено явно больше, чем можно продать.

10. В игровой отрасли быстрый ответ на письмо с запросом материалов — крайняя редкость

11. Обычная формулировка, когда из вежливости нельзя сказать: «Контора гнилая, проекты *****, самое время сваливать».

12. Для игровой индустрии прийти в костюме — значит сказать: «Я работаю в отделе продаж». Парень же был из отдела разработки. Разработчик в костюме? И что он хотел сказать этим долбаным костюмом?!

13. Первый маячок: «Буку» на самом деле любят все европейские и американские издатели, даже те, кто с ней не работает. Не знаю почему, но так уж исторически сложилось, наверное, логотип какой-то магический у компании.

14. Как потом выяснилось, ребята просто клинически никого не любят, кроме себя. Под конец работы на орехи досталось и нам.

15. Встреча, кстати, проходила в закрытом лондонском клубе для воротил телевидения и кинобизнеса. С тех пор я крайне подозрительно отношусь к британским телевизионщикам: каких негодяев они пускают в свои закрытые клубы!

16. Sony® PlayStation®.

17. Не могу назвать, так как не были объявлены, но достаточно намекнуть, что в одном из них главным героем был очкастый парень в плаще, а в другом — летающий парень в ярком трико.

18. Prison Break и «9» — судебные иски от студий сейчас лежат в калифорнийских судах.

19. «Руссобит»/GFI.

20. С «1С» и «Новым диском».

21. На радостях, от усталости, чтобы конкурентам не досталась — нужное подчеркнуть.

22. Отпускная цена в 100 рублей дает вам $4, если $1=25 рублей, и $5, если $1=20 рублей. Если вы платите авторам $1 с копии, то при курсе 20 рублей зарабатываете лишние 5 рублей с каждого проданного диска (пример исключительно условный, в жизни цифры и ставки другие).

23. Я не пишу ваших фамилий, коллеги, но вы знаете, что я пишу про вас, — и про вас тоже, мадам!

24. Характеристика дана вице-президентом одного из крупнейших международных издательств. Я с ней не согласен, но точку зрения принимаю. Когда за тобой бегают с выпученными глазами и с воплями «Продай! Продай!» менеджеры пяти компаний, не поверить в иллюзию вседозволенности крайне трудно.

25. И это правда! Параллельно с этой статьей я как раз дописываю предложение по проекту 2009 года, из которого я не видел ни кадра. Я этим фактом глубоко расстроен, но что поделать? Я не святой и вместе со всей отраслью тоже борюсь за урожай.

26. Директор «Софт Клаба» Дмитрий Мартынов, великий специалист и, уверен, человек, глубоко уважаемый как российскими издателями, так и иностранными партнерами.

Всего год назад издателя мог найти почти любой проект, даже такой трэш, как Need for Russia.

Мне это немного напоминает игру «закажи на компанию». Пять друзей собираются встретиться и посидеть за бутылочкой, и каждый из лучших побуждений заранее просит официантку поставить на стол «немножко закуси и пару горячего»: ну разве закуска может по столу не разойтись? Обычно проблем и вправду нет, так как вместо пяти человек приходит и семь, и девять, и двенадцать. Но вот когда за столом собираются ровно пять, да при этом каждый заранее звонит и просит «немного на стол поставить», дело кончается плохо: сколько пива ни выпей, столько еды не сожрать.

Кажется, в наступившем году подобная участь постигнет и российский рынок: нас ждет проверка на адекватность. Кто-то уже начал терять деньги на переоцененных и недостаточно успешных проектах (конкуренция-то сейчас ого-го какая!), кого-то неприятные сюрпризы ждут при подсчете бюджетов на следующий год, и хорошо, если все компании такую проверку выдержат.

Кризис только ускорил процесс протрезвления, но не послужил причиной. Причиной стала спираль повышенных ожиданий, закрученная самими менеджерами по усушке. Кризис лишь дал возможность на практике проверить, насколько крепки отношения между российскими издателями и их иностранными партнерами, но самих отношений не изменил: где мостки подгнивали, там они и затрещали. Нам бы под ноги смотреть — но нет, мы смотрели на звезды.

Тятя, тятя! Наши сети притащили мертвеца

В наступающем году наши розничные сети принесут мертвецов — дурные проекты российского и иностранного производства — еще не раз и не два. И если на растущем рынке покупка дурного проекта (рейтинг в прессе — до 75%) грозила уменьшением прибыльности, а приобретение откровенного хлама (рейтинг — менее 50%) всего лишь ставило вопрос о схождении в ноль, то сейчас они быстро обернутся убытками.

Да, убытки встречались и раньше, но тогда плохие вести можно было замаскировать[27]. Теперь же, когда магазины берут только то, что продается, мертвый проект закрывает глаза и откатывается в канаву гораздо быстрее, а шансов замолчать или назвать легким недомоганием такую смерть все меньше.

Надо признаться, что дурных проектов мы все, российские издатели, накупили достаточно. Где-то добирали серию, где-то увидели возможность подписать (по тому времени) задешево, где-то заплатили за рекордсмена, а получили инвалида. В наступившем году все это ударит по нам с силой, пропорциональной способности наших менеджеров по лицензированию проанализировать и урегулировать ситуацию.

Те пионеры, которые в качестве основного и единственного аргумента предлагали партнеру чек с авансом, перестанут интересовать рынок, как только станут неплатежеспособны. А те, кто пережил кризис 1998 года и продолжает работать по старым принципам, смогут прополоть грядки и выкинуть из портфелей совсем уж утопленников. Исходя из этого, в одном издательстве 2009 года ждали со страхом, в другом — с надеждой, в третьем — с фатализмом.

Лично мне как издателю есть чем гордиться[28] и есть чего стыдиться[29]. В будущее я смотрю скорее с оптимизмом. Мне, старой гвардии, уже надоели карапузы, без тени сомнения продающие и покупающие всякую игровую дрянь. И ведь ничего им за это не было, полный оптимизма рынок прощал всех и вся.

Я жду момента, когда станет невозможно, ну просто физически невозможно продать в Россию хотя бы какой-нибудь завершенный проект, путь даже криворукий футбол от испанской команды, портировавшей его на PC с PSP. А в 2007 году даже такое брали, причем за серьезные деньги, ведь «рынок все съест».

Я также жду того момента, когда ушлые российские разработчики[30], развращенные формулой «умножаем $3 с диска на 50 000 дураков-игроков», расформируют, наконец, свои горе-банды и освобожденные сотрудники будут вольны работать в тех студиях, у которых нет недостатка ни в профессионализме, ни в заинтересованных издателях.

Кризис бьет по слабым (их жалко) и по идиотам (их — не очень), но тот, у кого хорошая репутация, продолжает работать без помех. Ну, уменьшатся продажи тех серий, которые еще не стали хитами, но что мы, разоримся? Не разоримся, ведь вместе с бюджетами опускается вниз и стоимость аренды, и средняя заработная плата специалистов.

В середине ноября, то есть сразу после наступления кризиса, мы с партнером из Германии начали финансировать команду из Санкт-Петербурга[31]. При этом и мы, и немцы прекрасно представляем себе грядущие проблемы рынка (уж немцы-то в этих делах особенно подкованы: у них, в отличие от России, в последние годы не было сумасшедшего роста продаж PC-игр). Но когда есть интересная идея, адекватный бюджет, способная команда и четкое понимание, кому нужна игра и сколько таких игроков на рынке, никакой кризис не помеха: сейчас страдает серая масса недопроектов, созданных не пойми кем непонятно для кого.

А еще через два дня мы подписали вторую хорошую игру, разработанную студией из Таганрога[32], и опять ни капли сомнения: игра красива, найдет свою аудиторию, она не инвалид и кризис ей не угроза.

■ ■ ■

В конце ноября мы обсуждали на студийной планерке три новых предложения на 2009 год. Скорее всего, одну из этих игр мы скоро пустим в производство. Повлияет ли на наше решение ситуация с выборочным падением продаж?

И да и нет.

Да, потому что теперь точно нельзя расслабляться и выделять деньги под заверения, что «*тысяч двадцать мы продадим, даже если в компании никогда не видели клавиатуры*». Для игроков это только плюс: выйдет меньше сырого продукта, меньше непродуманных игр.

Нет, потому что толковые идеи и новые концепты интересны рынку в любом его состоянии. Быть может, в ближайшие три года мы не увидим нового «**Буратиллу**», очередной «**Бой с тенью**» или продолжение **LADA Racing Club**, однако мы точно увидим следующий «**4x4**», новый проект в серии «**Ил-2 Штурмовик**», продолжение **King's Bounty** и вторую часть **Majesty**, потому что качественно сделанные игры будут продаваться даже тогда, когда у магазинов останутся деньги только на три-четыре проекта в месяц. Если честно, то сейчас ровно столько хороших игр и выходит, не больше. ■

27. Фразы «со временем игра выйдет в большой плюс», «мы рассчитываем на деньги от переиздания» и «у нас есть особый способ получить с проекта дополнительный доход» придуманы как раз менеджерами по утряске нового режима.

28. В 1998 году я подписывал такие проекты, как «Горький-17» и Knights & Merchants, в 2008-м — «Пенумбру» и Mount & Blade, и все они — примеры хороших игр от независимых команд, любимых и игроками, и прессой. Ради этого и работаю.

29. На поводу у желания нажиться я чуть не купил в прошлом году шедевр трэш-разработки Need for Russia — хорошо хоть, что предложение не успел оформить. А в ближайшее время моя студия выпустит одну европейскую игру, уже получившую рейтинг 40% в профильной прессе, — и это еще добрый журналист попался, реально она где-то на 20% тянет.

30. Активное меньшинство. Пассивное большинство является мечтателями в состоянии постоянной творческой депрессии. Талантливых разработчиков в России единицы, они чрезвычайно востребованы и пользуются заслуженным уважением.

31. Это варгейм про афганскую кампанию СССР, мы объявим его в начале 2009 года. Разработчик — «Апейрон», серия — Combat Mission.

32. Проект студии Shiny Tales, русское название игры на момент написания статьи не было определено. Но если коротко и просто, то это веселый симулятор жизни градоначальника, защищающего постройки от разного рода неприятностей вроде местных привидений и залетных драконов.

PLAYSTATION 3
PLAYSTATION Network
playstation.ru
Blu-ray Disc
SONY
PLATINUM
ЛУЧШЕЕ ДЛЯ PLAYSTATION®3
PLATINUM
RESISTANCE
FALL OF MAN
PLATINUM
UNCHARTED
DRAKE'S FORTUNE
PLATINUM
MOTORSTORM
РЕКЛАМА
М.видео
mvideo.ru
№1
ДЛЯ ВАС
©2008 Sony Computer Entertainment Europe. "PLAYSTATION", "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
is a registered trademark of Sony Corporation. Blu-ray Disc is a trademark. All titles, content, publisher names, trademarks, artwork,
and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.
Москва 777-777-5 Регионы, звонок бесплатный 8-800-200-777-777-5

Алексей Моисеев

Пацан сказал... и ничего не сделал

Если бы доктор Хаус был не доктором, а, к примеру, редактором игрового журнала, его жизненное кредо «все врут» обрело бы новый оттенок. Потому что найти автора, который до выхода игры не наобещает горы манны небесной, практически невозможно.

Разработчиков-обещалок можно условно разделить на два типа: искренних и осознанных. Первые любят рассказывать о вещах, которые могут запросто и не попасть в игру. Делается это без злого умысла, их вина только в том, что они раздают обещания, когда еще нет стопроцентной уверенности, каким будет финальный вариант игры. Осознанные ставят целью привлечь как можно больше внимания к своей игре, чтобы потом под шумок продать ее хорошим тиражом и умыть руки. Как правило, они чего-то недоговаривают, чтобы в будущем выйти сухими из воды: мол, вы сами все придумали, ничего подобного мы и не обещали. Подмена понятий — тоже в их стиле.

Герои этой статьи были особенно щедры на обещания. Многие из них уже давно прощены и забыты, некоторых поминают до сих пор.

Grand Theft Auto 4

ИЗДАТЕЛЬ: ROCKSTAR GAMES
РАЗРАБОТЧИК: ROCKSTAR NORTH, ROCKSTAR TORONTO
ДАТА ВЫХОДА: 2008

Перчатки — самая незначительная потеря GTA 4

Что обещали: Комплексный угон машин, перчатки для Нико Белича, эффектный рапид во время взрывов и хедшотов, радио в мобильном телефоне, рикошетящие от плоских поверхностей ракеты, возможность карабкаться по столбам.

Что получилось: Во всех интервью (немногочисленных, правда) **Rockstar** говорили, что, в отличие от предыдущих **GTA**, для угона припаркованной машины надо будет разбить стекло, залезть внутрь и повозиться с проводами, чтобы завести двигатель. Но никто и слова не сказал, что все эти манипуляции Нико будет совершать автоматически по нажатию одной кнопки.

Почему нет возможности лазать по столбам, более-менее понятно: представьте себе мужика, карабкающегося по фонарям в огромном мегаполисе, — это была бы абсолютно нелепая картина. Slo-mo вырезали, вероятно, для того, чтобы не нарушать динамику игры. Рикошеты, хоть и случаются в реальной жизни, в игре бы сильно раздражали из-за своей непредсказуемости. А вот чем не угодили перчатки и радио в мобильнике, даже предположить не беремся. Rockstar их исчезновение никак не прокомментировали.

Daikatana

ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК: ION STORM DALLAS
ДАТА ВЫХОДА: 2000

К моменту релиза технология Quake 2, на которой была сделана Daikatana, устарела чуть более чем полностью.

Что обещали: Выпустить игру в обещанный срок (не менее пяти раз), совершить революцию в шутерах от первого лица (бесконечное число раз), дать в помощь игроку умных напарников.

Что получилось: Со стороны история с многократными переносами **Daikatana** смотрится даже забавно, а вот Джону Ромеро (выходцу из **id Software**, в прошлом соратнику Джона Кармака) было совсем не смешно. Он посчитал, что для игры на движке **Quake** с 24 уровнями, распределенными по четырем временным периодам (футуристическая Япония, Древняя Греция, средневековая Норвегия, Сан-Франциско недалекого будущего), двумя дюжинами видов оружия и шестью десятками монстров семи месяцев разработки будет вполне достаточно. Однако E3 1997 года показала, что движок первого Quake безнадежно устарел, и Ромеро решил срочно перевести игру на новенький движок **Quake 2**. Но это оказалось не так просто. Последовала череда переносов, в **Ion Storm** начались разброд и шатания. В конце концов Джон Ромеро заявил, что *«даже если земля разверзнется под ногами, Daikatana все равно появится в магазинах 15 февраля 1999 года»*. Не появилась. Зато в марте была выпущена посредственная демоверсия. Намеченная на 17 декабря 1999 года вечеринка в честь выхода игры тоже не состоялась ввиду неявки ви-

новницы торжества. В итоге игра вышла весной 2000 года, устаревшая по всем параметрам и никому не нужная.

Революции, разумеется, не случилось. Daikatana представляла собой набор серых уровней-коридоров, а все шестьдесят с лишним видов врагов вели себя абсолютно одинаково: тупо шли вперед и стреляли/кусались. От ролевой составляющей не было никакого прока. Напарники не помогали, а скорее создавали проблемы: стреляли игроку в спину (не специально, конечно, но от этого не легче), лезли на линию огня, блуждали в трех соснах, застревали на каждом углу. Но главное — если любого из них убивали, следовал мгновенный game over.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

ИЗДАТЕЛИ: 2K GAMES, BETHESDA SOFTWORKS
РАЗРАБОТЧИК: BETHESDA SOFTWORKS
ДАТА ВЫХОДА: 2006

Много — не всегда хорошо. Bethesda наштамповала в Oblivion тысячи персонажей, вот только выглядели они все как одушевленные бревна.

Что обещали: Потрясающий воображение искусственный интеллект (Radiant AI), больше тысячи уникальных NPC.

Что получилось: До выхода игры **Bethesda Softworks** очень много и сладкоголосо рассказывала об искусственном интеллекте: об уникальности каждого персонажа, о распорядке дня, о случайных диалогах NPC с игроком и между собой, об их сиюминутных (поесть, поспать) и глобальных (закадрить первую красавицу на деревне, написать книгу) задачах, об адекватной реакции на действия игрока или других персонажей... В качестве доказательства, что все это не пустой треп, демонстрировалась знаменитая сцена, в которой некая женщина приглашала главного героя в гости, читала книгу, упражнялась в стрельбе из лука и швырялась файерболами в надоедливую собаку. *«Все абсолютно случайно, никаких скриптов!»* — заверяли в Bethesda.

На деле же расхваленный Radiant AI оказался фикцией, а количество генерируемых им идиотских ситуаций превосходило самые смелые ожидания. NPC убивали друг друга; каждый из них считал своим долгом поздороваться с игроком, окажись он рядом. Другой реакции на главгероя добиться было довольно сложно, хоть гопак на прилавке магазина отплясывай. Ни о каких потребностях и задачах речи вообще не шло. Обитатели игры бесцельно шатались по городам и весям, иногда заглядывали в закусочные, сутками напролет водили граблями по земле.

Технология FaceGen, с помощью которой моделировались лица, хоть и работала, но довольно плохо. В мире Oblivion нельзя было найти ни одной красивой женщины, лицевая анимация практически отсутствовала, а та, что была, выглядела так, что лучше бы ее не было.

Black & White

ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: 2001

Что обещали: Симулятор бога, индивидуальность каждого верующего, способного вести свою собственную жизнь, продвинутый AI Существ и персональные сайты для них.

После четырех-пяти часов игры в Black & White этих маленьких беспомощных человечков хотелось заживо скормить Существу.

Что получилось: Полноценный симулятор бога подразумевает, что вы будете заниматься божественными делами, а не бытовухой. В **Black & White** богу приходилось утирать сопли чуть ли не каждому верующему. Без участия игрока паства была ни на что не способна, она могла лишь ныть, и ныть, и ныть, и ныть. Хочется есть — боженька, помоги. Нужно дом построить, а деревья рубить лень — боженька, помоги. Жениться пора — снова «боженька, помоги».

Существа (гигантские прямоходящие звери, наши полпреды на земле) оказались не столь умны, как обещалось. Питомец мог выучить лишь несколько заранее прописанных действий, но чего-то нестандартного от него трудно было добиться. Например, овец и селян он швырял с удовольствием, а вот камнями почему-то брезговал.

Обеспечить Существо каждого игрока собственным, автоматически генерируемым сайтом в итоге тоже не получилось. Планировалось, что на сайте звери будут публиковать фотографии друзей и писать о своих успехах и неудачах в игре.

Fable

ИЗДАТЕЛЬ: MICROSOFT
РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: 2005

Если бы в отношении Fable не прозвучало так много обещаний, игру бы ждал куда более теплый прием.

Что обещали: Все, что только можно. От создания «самой великой ролевой игры всех времен» до деревьев, растущих в реальном времени.

Что получилось: Остановимся на самых заметных обещаниях. Мелких настолько много, что их хватит на целую дипломную работу о том, как привлечь внимание к игре задолго до ее выхода. Итак, нам обещали...

...героев-конкурентов, которые могли бы выполнить квест раньше игрока.

...возможность играть как за мужчину, так и за женщину. От женского персонажа в итоге отказались.

...изменение внешности протагониста в зависимости от его действий. Много бегаете и машете мечем? Будете большим и мускулистым. Просиживаете зад в деревне? Станете большим и толстым. Любите подкрадываться к врагам незаметно? Будете маленьким и юрким. И так далее. В финальной версии внешность героя изменялась при освоении определенных навыков и в целом не зависела от действий игрока.

...взросление персонажа со временем, влияние стрессовых ситуаций на его внешний вид. На самом деле персонаж взрослел не в реальном времени, а при взятии очередного уровня. От мешков под глазами и быстрого старения (под влиянием стресса) было решено отказаться.

...возможность обзавестись семьей и вырастить ребенка. Жениться и делать ву-ху разрешили, а вот детей заводить — ни-ни.

...возможность завладеть абсолютно любой одеждой в игре и шастать по миру в абсолютно любом виде. Снимать одежду с мирных жителей в итоге не разрешили.

...метательное оружие. В игре оно так и не прижилось.

...наличие гильдий во многих городах мира и возможность в них вступить. Гильдия осталась только одна.

...сделать мир настолько детальным, чтобы каждое действие протагониста отражалось на нем в будущем. К примеру, вырезанные в детстве инициалы на дереве должны быть там и через несколько игровых лет.

...возможность убить целую семью, но пощадить ребенка, который через много лет попытается вам отомстить.

...систему мотивации, которая подталкивала бы игрока вернуться к сюжетному квесту, если он вдруг слишком много времени станет уделять своей семье (с семьей мог случиться какой-нибудь «инцидент»). Одно из немногих обещаний, за невыполнение которого хочется сказать разработчикам спасибо.

...полноценный мультиплеер, в котором каждый из четырех игроков мог влиять на мир. Получилась же странная система, где лишь один игрок был активным (получал квесты, разговаривал с жителями), а остальные могли только в боях участвовать.

...дракона в качестве финального босса. Дракон в итоге появился в PC-версии, но выглядел и сражался довольно жалко.

...деревья, растущие в реальном времени (впервые в компьютерных играх). На самом же деле деревья оказались обычными декорациями, как и всегда.

Warcraft 3: Reign of Chaos

ИЗДАТЕЛИ: SIERRA ENTERTAINMENT, BLIZZARD ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT
ДАТА ВЫХОДА: 2002

Боевые панды, которые были придуманы как шутка, со временем превратились во вполне самостоятельную расу мира Warcraft.

Что обещали: Ролевую игру с элементами стратегии, шесть играбельных рас, развитие нежити, сильно отличающееся от развития других сторон.

Что получилось: Когда **Warcraft 3** только-только показали публике, он был больше похож на **World of Warcraft**, то есть на ролевую игру, а не на стратегию. Камера висела почти что за плечами у героя

Поиграть за Пылающий легион в Warcraft 3 так и не удалось.

и фиксировалась на нем; вместо строительства базы и сбора ресурсов акцент делался на выполнении квестов, прокачке и исследовании игрового мира. Посмотрела **Blizzard** на то, что у нее получается, посмотрела, да и подумала, что не поймут. И была, наверное, права. После этого игра приняла знакомый всем вид: более-менее классическая стратегия со сбором ресурсов, базой и рамочкой для обвода войск. Но и наработки по ролевой части не прошли даром — герои и прокачка остались, однако акцент на этом уже не делали.

А вот исчезновение из финального билда двух рас народ воспринял не то чтобы с большим энтузиазмом. Правда, рассказать Blizzard успела только об одной такой расе: Пылающем легионе, демонах и чертях всех мастей и калибров. Легион остался в игре, но в неиграбельном виде, в качестве основы для многих монстров. Еще одна раса так и осталась неизвестной. Были предположения, что это пандарены, прямоходящие боевые панды. Новость об этом появилась 1 апреля, так что это была просто шутка от Blizzard. Но некоторые восприняли ее серьезно: петиция о включении панд в игру до сих пор висит по адресу ***www.petitiononline.com/pandaren/petition.html***. И не зря, как оказалось, восприняли: пандарены появились в качестве неиграбельной расы в аддоне **Warcraft 3: The Frozen Throne**.

Нежить в ранних версиях игры не использовала ресурсы и практически не нуждалась в базе, развивалась только за счет специальных заклинаний, требующих маны. Например, чтобы вызывать привидений, нужно было скастовать спелл Winds of Woe, на подготовку которого требовалось много времени. Над городом нежити появлялись завихрения, и по ним другой игрок мог судить, на каком этапе развития находится оппонент. От всего этого в итоге отказались, а нежить стала развиваться по классической схеме «шахта — здания — апгрейды».

Thief 2: The Metal Age

ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК: LOOKING GLASS STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: 2000

Thief 2: The Metal Age любили, но в плане графики от него ждали большего.

Бюрер — один из монстров, не получивших визу в финальный билд «Сталкера».

Что обещали: Графику и искусственный интеллект намного лучше, чем в первой части.

Что получилось: Первая часть игры была настоящим прорывом. Именно поэтому стандартные обещания разработчиков улучшить графику и искусственный интеллект во второй части в глазах игроков многократно преумножились. Графика действительно стала лучше (16-битный цвет вместо 8-битного, 600 полигонов на персонажа вместо 300), но в те времена (2000 год) мы видали картинку и получше. А вот искусственный интеллект каким был, таким и остался: стражники реагировали на главгероя заторможенно и с трудом могли пройти из одной комнаты в другую.

Напомним, что **Thief: The Dark Project** был основоположником современных стелс-экшенов (мы все знаем про **Metal Gear**, но это все-таки немного не то), но проблемы с AI сильно смазывали впечатления от игры. И вдвойне досадно было, что эти проблемы не исправили в продолжении.

S.T.A.L.K.E.R.

ИЗДАТЕЛИ: GSC WORLD PUBLISHING, THQ
РАЗРАБОТЧИК: GSC GAME WORLD
ДАТА ВЫХОДА: 2008

Вот так выглядел S.T.A.L.K.E.R. (тогда еще Oblivion Lost) в своей первой итерации.

Что обещали: Симуляцию жизни в Зоне отчуждения, бесшовный мир, транспорт, больше разновидностей мутантов, покачивание оружия в руках героя, следы от пуль на персонажах, возможность поспать и промотать время.

Что получилось: Начать стоит с того, что в изначальной концепции Чернобыля не было и в помине, а был научно-фантастический экшен с исследованием пирамид ацтеков. А потом понеслось: Чернобыль, правдоподобная симуляция жизни, десятки квадратных километров территории...

Про симуляцию жизни было сказано особенно много. Изначально планировалось, что сталкеры и монстры будут действовать самостоятельно, без скриптов, руководствуясь своими потребностями и желаниями. В теории они должны были бродить по Зоне, сражаться друг с другом, вступать в группировки, искать артефакты. Реализовать такой масштабный замысел не удалось: сталкеры в большинстве своем сидели сиднем, бренчали на гитаре, пили водку и никуда не ходили. Мутанты появлялись на одних и тех же территориях, потасовки проходили в одних и тех же местах.

Менее известные потери — бесшовный мир и транспортные средства. КамАЗ, «Нива», трактор Т-40, «Запорожец», «Москвич» — все это и многое другое пошло под нож из-за уменьшения игрового мира и отсутствия нормальной физики (КамАЗ мог застрять, упершись бампером в бочку).

Несколько локаций не дожили до релиза: Мертвый город, Болота, Кишка Зоны (с какими-то шарообразными конструкциями). Кордон и Свалка значительно упростились. Изначально на Кордоне стоял завод, с которым был связан первый игровой квест, а на Свалке было разрушенное село.

Понесли потери и монстры. Кого-то из них вырезали полностью, кому-то ограничили возможности. По самым разным причинам: от слабого AI до несовместимости с локациями, для которых монстры собст-

Антиантипример

Изначально Shenmue планировали как огромную серию из 16 частей. На скриншоте — фрагмент города из второй части игры.

Большинству разработчиков (как и большинству людей вообще) свойственно не выполнять свои обещания. Кто-то делает это сознательно, но чаще всего причина в том, что люди просто не соизмеряют свои силы. Однако есть и обратные примеры — когда люди обещали что-то совершенно фантастическое, что-то на грани возможного, и свои обещания выполняли. Самый яркий пример — Shenmue (Dreamcast, 2000). Когда Shenmue появилась, игр с таким большим и проработанным миром (до выхода GTA 3 оставалось полтора года) еще не было. Несмотря на то что Shenmue много раз показывали до релиза, игра просто шокировала.

венно и предназначались. Отправились в долгий ящик Бюрер (толстый страшный мужик с огромным лицом, результат генетических экспериментов), Кот (больше похожий на рысь), Химера (она же — первая версия Болотной твари, жутковатый карлик со звериными лапами), Излом (дед с длиннющими руками), крыса (обычная), зомби (классический, мертвый). Контролер должен был подчинять персонажей вокруг себя и натравливать на игрока (отсюда и имя), а в итоге стал злой версией Кашпировского.

Наконец, из непонятных ампутаций стоит отметить спальный мешок, покачивание оружия в руках и видимые повреждения на людях и мутантах.

Многое из перечисленного позже доделали авторы модов.

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

ИЗДАТЕЛИ: GSC WORLD PUBLISHING, DEEP SILVER
РАЗРАБОТЧИК: GSC GAME WORLD
ДАТА ВЫХОДА: 2008

Подземелья Припяти в «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» так и не попали.

Что обещали: Подземелья Припяти, Болотную тварь, доведенную до ума симуляцию жизни.

Что получилось: Уровень в подземельях Припяти очень понравился тем, кто видел его живьем, но в конце концов подземелья решили убрать в угоду Лиманску и разрушенному госпиталю.

Болотная тварь, которая, по идее, должна была хватать игрока за шкирку и прыжком утаскивать в неизвестном направлении, встречается один раз за игру в скриптовой сценке. Вместо Болотной твари появилась пси-собака, разновидность псевдособаки. Она умеет создавать собственных иллюзорных двойников, чем изрядно раздражает бывалых сталкеров.

Симуляцию жизни замаскировали под войну группировок, и довольно успешно. Но сталкеры по-прежнему не исследуют зону и не ищут артефакты, хотя на одном из роликов фигурировал сталкер с радаром в руке, который медленно бродил вокруг аномалий и забавно от них шарахался.

Enter the Matrix

ИЗДАТЕЛЬ: ATARI, WARNER BROTHERS INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК: SHINY ENTERTAINMENT
ДАТА ВЫХОДА: 2003

Что обещали: Ничего конкретного, зато хвастались бюджетом и людьми, задействованными в проекте.

Что получилось: Классический пример раскрутки игры по громкой лицензии, который хоть сейчас заноси в учебники. Enter the Matrix на полном серьезе преподносилась как одна из главных игр года. Огромный бюджет, личное участие братьев Вачовски, 60 минут эксклюзивного видео с актерами из кинотрилогии, Йен Ву Пин в качестве постановщика боевых сцен (то же самое он делал для фильма), саундтрек от Дона Дэвиса и Juno Reactor'а. Руководил созданием Дейв Перри, разработчик с прежде безупречной репутацией, у которого не было ни одной не то что провальной, но даже обычной, невыдающейся игры.

Скриншоты Enter the Matrix явно не приукрашивали, но подбирали их таким образом, чтобы недостатки игры не были видны вообще.

В итоге же получилась совершенно безликая игра (безликая «**Матрица**», только вдумайтесь в эти слова), где кубизм был возведен в абсолют. Даже колеса у машин были квадратными. Вместо Нео игроку выдавали двух героев второго плана (Ниобе и Госта), вместо нормальных роликов, пусть даже скриптовых, было два часа живого видео с одними лишь разговорами, а машины во время погонь передвигались по заранее проложенному маршруту. Только драки были сделаны более-менее по-человечески, но этого оказалось мало.

Rayman Raving Rabbids 2

ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT PARIS
ДАТА ВЫХОДА: 2008

Примерно такое выражение принимало лицо, когда спустя 30 минут игры PC-версия Rayman Raving Rabbids 2 неожиданно заканчивалась.

Что обещали: Полноценный порт игры с Wii, и уж никак не хуже первой части.

Что получилось: Если коротко — демоверсия. На Wii было 50 мини-игр, этапы с отстрелом кроликов вантузами, переодевание кроликов, пародия на **Guitar Hero** и даже сюжет. PC-версии из всего этого многообразия досталось только 16 мини-игр, причем не самых интересных. Если бы **Ubisoft** провернула что-то подобное с игрой уровня **Tom Clancy's Splinter Cell**, скандал был бы на весь мир.

LADA Racing Club

ИЗДАТЕЛЬ: НОВЫЙ ДИСК
РАЗРАБОТЧИК: GELEOS MEDIA
ДАТА ВЫХОДА: 2006

Сравните: Need for Speed: Hot Pursuit 2 2002 года выпуска (слева) и LADA Racing Club 2006 года (справа).

Что обещали: Фотореалистичную графику, хорошую физику, созданные по чертежам АвтоВАЗа модели машин, несколько детально смоделированных городов, расчет ранений для водителей, мультиплеер.

Что получилось: Самое грандиозное надувательство (и пример самой успешной работы пиарщиков) в истории отечественного игростроения. Интересен даже не факт провала одной из самых ожидаемых российских игр, которую до выхода сравнивали не меньше чем с **Need for Speed**, а именно нагнетание интереса на протяжении всего цикла разработки и цинизм участников мероприятия. Студия **Geleos Media**, ответственная за **LADA Racing Club**, спонсировала стритрейсерские заезды, наняла группу «Каста» для съемок клипа «Капсулы скорости» специально для игры, устраивала шумные мероприятия с полуобнаженными девушками и даже пообещала после релиза провести конкурс, главным призом которого стала бы настоящая тюнингованная «Лада».

Сама же игра оказалась за гранью добра и зла. Графика была как в играх конца 90-х годов, физика ограничивалась несколькими заранее просчитанными вмятинами, модели машин выглядели и двигались как кирпичи на салазках. Из *«нескольких детально смоделированных городов»* остались десяток главных улиц Москвы. Искусственный интеллект не способен был вписаться в любой поворот, компьютерные соперники быстро оставались позади, проиграть им не получалось при всем желании. И на этом фоне — огромное количество программных ошибок.

Но Geleos Media и этого показалось мало. Чтобы растянуть игру на четыре диска (и, соответственно, увеличить стоимость), в дистрибутив был добавлен файл весом 1,4 Гб, который игра никак не использовала.

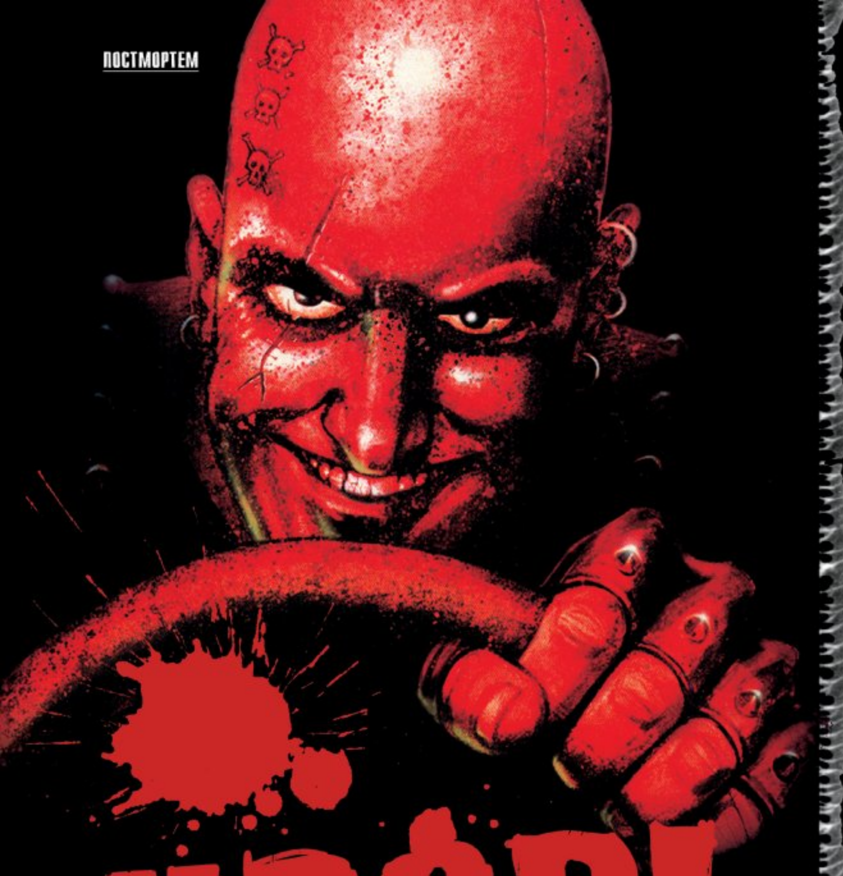
В попытке хоть как-то успокоить разъяренных игроков **«Новый диск»**, издатель «Лады», объявил, что любой желающий сможет обменять игру на любой другой диск из линейки компании. Но сделано это было явно для вида. Обмен производился в одном-единственном магазине Москвы, причем с собой надо было принести не только коробку с игрой, но и кассовый чек, и даже регистрационную карточку. Стоит ли говорить, что за обменом дисков обратилось менее сотни человек, тогда как продажи исчислялись сотнями тысяч копий?

Интересный факт: разработкой движка занималась вовсе не Geleos Media, а компания **ArtyShock**. Незадолго до предполагаемого релиза эти студии поссорились друг с другом, и «Гелеосу» пришлось искать нового партнера, коим стала **Gaijin Entertainment**, сделавшая новый движок всего за несколько месяцев. Немногим позже ArtyShock выпустила пресс-релиз (***www.dtf.ru/press/read.php?id=38603***), в котором полностью открещивалась от игры и заявляла, что *«не имеет никакого отношения к той игре, которая появится на прилавках магазинов»*. В ответ Geleos Media выкатила свой пресс-релиз (***www.dtf.ru/press/read.php?id=38616***), в котором разбирала сообщение «АртиШока» по косточкам в лучших традициях форумных разборок, заодно обвиняя оппонента в некомпетентности и воровстве.

После выпуска «Лады» Geleos Media просуществовала еще два года. Минувшей осенью она, наконец, закрылась. По неофициальным данным, компания с самого начала финансировалась за счет издательства «Гелеос», которое принадлежит родителям Григория Григоряна (директора Geleos Media), а теперь финансирование прекратилось.

Самый главный фантазер

Больше всех умением раздавать невыполнимые обещания известен Питер Молиньё (Theme Park, Populous, Black & White, The Movies, Fable). Питер — всецело увлеченный своим делом человек, его идеи почти всегда опережают время, но неумение держать язык за зубами снискало ему сомнительную славу разработчика, обещания которого надо всегда делить на десять. Какое-то время ему все сходило с рук: Питер настолько харизматичен и настолько интересно рассказывает о своих проектах, что его готовы слушать всегда. Но при разработке Fable Молиньё наобещал столько всего, что даже самые отъявленные оптимисты были настроены скептически. В результате после выхода игры Питеру пришлось публично извиняться. С тех пор он стал вести себя сдержаннее. В случае с Fable 2 он так и вовсе сделал практически все, что обещал.



КРОВЬ НА КАПОТЕ

Как создавался Carmageddon

Есть игры, о которых будут помнить всегда, независимо от цензурных ограничений, модных тенденций и строгости нравов. Среди них — Carmageddon от Stainless Games, одна из самых неоднозначных британских игр за всю историю. С момента выхода «Кармы» прошло уже больше одиннадцати лет, но память о ней жива до сих пор. Еще бы: это была игра от никому не известного разработчика, появившаяся из ниоткуда и проделавшая с гонками то, чего никто не смог повторить до сих пор. О том, как создавалась эта игра, расскажут ее авторы: художники Терри Лейн (Terry Lane) и Рассел Хьюз (Russell Hughes), программист Мэтт Эдмундс (Matt Edmunds) и, конечно, учредители Stainless Games — ведущий программист Carmageddon Патрик Бакленд (Patrick Buckland) и ведущий геймдизайнер игры Нил Барнден (Neil Barnden).

[Патрик]: Carmageddon родился из нашего увлечения автосимуляторами. Мы очень много в них играли, пока в один прекрасный момент они не осточертели нам все до единого. Знаете, сколько ни играешь в гонки, дело всегда кончается одним и тем же: разворачиваешь машину и на полной скорости несешься навстречу соперникам, сметая их с дороги, потому что просто так ездить уже неинтересно. Вот мы и придумали игру, в которой главное — разрушение.

Сделали демоверсию, где потрепанные драндулеты безжалостно корежат друг друга — что-то вроде популярных в Великобритании banger racing, гонок разбитых машин, — и отправились обивать пороги издательств. На дворе стоял 1994 год, о гонках, в которых другие машины надо было не обгонять, а разбивать, никто и не помышлял. Естественно, крупным компаниям наша идея виделась сомнительной, и они отказывались финансировать проект. Потенциал игры разглядели только в **SCi**, небольшом тогда еще издательстве. Громких релизов у них было раз-два и обчелся. Но с «Кармой» они угадали.

Получив добро, мы с Нилом собрали команду из восьми человек, однако сделать игру про banger racing нам так и не довелось. В SCi, ясное дело, хотели заполучить какую-нибудь лицензию, чтобы гарантированно отбить вложенные деньги. Мы рассчитывали на лицензию «**Безумного Макса**», но в SCi так и не смогли найти владельца прав на фильм. Зато оказалось, что скоро выйдут комиксы **Death Race 2020** и сиквел культового фильма **Death Race 2000** (так никогда и не увидевший свет; зато в 2008 году вышел его вольный ремейк — **Death Race** с Джейсоном Стэтхемом). В итоге до самого последнего момента, пока Carmageddon не был завершен и отправлен в магазины, запускающий файл назывался не иначе как Deathrace.exe. Так симулятор banger racing превратился в игру про истребление машин и пешеходов.

Сначала мы хотели штрафовать игрока, если он переедет человека: боялись, что игра выйдет слишком жестокой и многим это не понравится. Но когда «Карма» была почти готова, ее посмотрел **Роб Хендерсон** (Rob Henderson) из SCi и решил рискнуть: мы стали начислять очки за сбитых пешеходов. Но тут случилось страшное — отменили сиквел Death Race 2000. SCi вполне могли прекратить финансирование, ведь подходящей лицензии больше не было. Однако

Слева вверху — Pratcam, камера, снимающая водителя.

Подслеповатые пешеходы, немощные старушки и раскатанные по асфальту коровы — в этом весь Carmageddon.

издателю так понравилась наша идея, что нам дали зеленый свет на создание собственного бренда.

[Терри]: В 90-х игр, подобных «Карме», просто не существовало (не считая **Quarantine**), ориентироваться было не на кого, и мы стали первооткрывателями. Когда возникала какая-то проблема, мы все вместе искали нестандартное решение; если кому-то в голову приходила интересная мысль, мы ее тут же пробовали.

Патрик и Нил работали с невероятным фанатизмом.

Правдоподобная физика, просмотр записи гонки прямо из игры, а не из меню, сложная модель повреждений — в других играх все эти вещи появились лет через пять, а то и больше.

Команда у нас подобралась на редкость разношерстная: Патрик до этого работал с Apple II и Mac, Нил занимался графическим дизайном, однако оба не боялись экспериментировать, как будто хотели показать всем, на что они на самом деле способны. У Патрика вообще замечательная способность принимать решения. Он, не раздумывая, говорил: «*Звучит заманчиво? Ну что же, давайте, ребята, поднатужимся и сделаем!*» Так у нас получилась вроде бы гоночная игра, но приехать к финишу первым было не так уж и важно.

[Патрик]: Больше всего сил мы вложили в физику. Компьютеры тогда были довольно слабыми, а уровни в «Карме» — огромными, с тысячами, если не десятками тысяч объектов — громадные объемы вычислений. Мы пошли на хитрость: объекты становились интерактивными, лишь когда автомобиль приближался к ним. К примеру, пока вы просто едете по дороге, движок игры даже не подозревает, что тот или иной объект (фонарные столбы, бочки, ящики, камни) может быть снесен или даже разлететься на несколько частей, — просчет начинался за несколько миллисекунд до столкновения. Благодаря этому уменьшалась нагрузка на процессор, а мы избавлялись от статичных физических объектов, которые оживить хочется, но нельзя — компьютер не потянет.

Но одной лишь физикой мы, конечно, не обошлись. В Carmageddon было много других оригинальных находок: четыре десятка бонусов с непредсказуемыми эффектами; постоянная брань шоферов; камера, снимающая водителя во время гонки, совершенно безумные чит-коды; еще можно было бесшумно подкатить к пешеходам и распугать их гудком, а то и вовсе въехать в мирно пасущуюся корову. Изначально ничего этого в диздоке не было, все эти вещи приходили нам в голову прямо во время работы, и мы их тут же реализовывали.

[Рассел]: Патрику и Нилу было едва за 30, а мне лишь 23. Некоторое время мы работали ввосьмером, но потом взяли девятого. Совершенно бессмысленно сравнивать нас нынешних с теми молодыми экспериментаторами, которые работали над первой «Кармой».

Интересно, а как сложилась бы судьба Carmageddon, выйди он сейчас? Хоть кто-нибудь из издателей взялся бы издавать такую игру?

С девушкой, сыгравшей Анну, тоже вышел скандал: впоследствии выяснилось, что на момент съемок ей было всего 14 лет.

[Патрик]: А была еще история с Тони, это у нас был такой мальчик на побегушках. Что за история: однажды нам надо было смоделировать, как машина сбивает пешехода. Тони тут же вызвался на роль жертвы. Единственной подходящей машиной, которую мы тогда нашли, был Chevrolet Chevy. Вот с его-то помощью мы и сбивали бедного Тони на автостоянке рядом с офисом. Конечно, у него была какая-то картонная нашлепка на рубашке, чтобы падать было не так больно, но едва ли это помогало. В один прекрасный момент, когда за рулем сидел Нил, Тони попросил поддать газку. И что вы думаете? Нил сбил его на скорости около 60 км/ч, Тони прямо по капоту прокатился! Тут даже полиция появилась (видно, кто-то сообщил, что на автостоянке сбивают людей). Но после того, как они увидели, что именно мы снимаем, то укатили восвояси.

[Терри]: Это было потрясающе! Я сидел тогда рядом с водителем и записывал все на камеру. Только мы неправильно выставили экспозицию, и пленка оказалась засвеченной. Но мы больше не просили Тони повторить трюк.

Когда в Carmageddon сбиваешь пешехода или животное, раздается сочный чавкающе-хлюпающий звук. Самый сочный звук издавали коровы.

[Патрик]: Кстати, одного из двух главных героев Carmageddon, Макса (Max Damage), сыграл именно Тони. В углу экрана мы разместили камеру, которая во время гонки транслировала лицо водителя. Так вот, при столкновениях голова Макса (то есть Тони) резко дергалась вперед. Знаете, как мы это сняли? Надели на голову Тони шлем и со всей дури вмазали ему по затылку бильярдным кием. А он еще подначивал: «*Сильнее, бей сильней!*»

Пресса не упустила своего шанса, передовицы пестрели скандальными заголовками: «*Поуп, сейчас же запрети эту игру-убийцу!*» (*к понтифику это не относится: обращение было адресовано Грегору Поупу, видному деятелю лейбористской партии. —* **Прим. «Игромании»**), «*Запретите игру, где корежат машины!*», ну и другие похожие нелепицы.

[Патрик]: Еще мы получили письменный протест из благотворительного общества «Забота о пожилых». Почему? Если вы сбивали какую-нибудь старушку, она верещала: «*Я прошла войну!*»

[Нил]: Нас даже на радио вытаскивали, и однажды у меня прямо в эфире вышла серьезная перепалка с кем-то из организации «Мир на дорогах». Я тогда не знал, что его дочь сбили буквально на днях, и поэтому немного, скажем так, подзадоривал своего оппонента, оправдывая нашу игру. Тогда мне казалось, что я, в общем, неплохо выкрутился.

Чем был хорош первый Carmageddon — убить собственную машину там было практически невозможно. Во второй части машина билась очень быстро, и это все испортило.

[Хьюз]: Последний уровень игры назывался «Говяжья завеса» (Beef Curtains), он был просто под завязку набит коровами. А название другого уровня, Roswell That Ends Well (в память о Розуэлльском инциденте 1947 года, когда в штате Нью-Мексико якобы нашли инопланетян), даже использовалось в мультсериале **Futurama** (3-й сезон, 19-я серия).

[Рассел]: Все, что казалось нам смешным, тут же попадало в игру. Взять хотя бы бонус со слепыми пешеходами. Я думаю, в Австралии Carmageddon запретили именно из-за него: какая-то влиятельная группа по защите прав слепых ополчилась против игры. А это просто шутка была! Раз уж человек тебя не видит — бибикни ему и напугай.

Впрочем, мы очень скоро поплатились за все эти чудачества. **BBFC** (*British Board of Film Classification, британская организация, присваивающая возрастные рейтинги фильмам и играм. —* **Прим. «Игромании»**) отказалась выставлять Carmageddon рейтинг, пока мы не уберем из нее всю кровь. Но нам и не нужен был рейтинг: SCi в тот момент срочно требовалось, чтобы об игре заговорили. Так что скандал сыграл нам на руку.

Знай я о случившемся, я бы, конечно, не острил.

После гибели принцессы Дианы пресса вновь обрушилась на нас с обвинениями: британская газета **The Daily Mail** посчитала, что имя персонажа Die Anna («Умри, Анна», имя Diana и словосочетание Die Anna в английском языке — омофоны) было выбрано неспроста, что тут прямая связь с гибелью принцессы, хотя игра вышла за два месяца до катастрофы. Пришлось изменить экран, на котором мелькали аватарки Макса и Анны.

Выиграть гонку можно было несколькими способами. Один из них — передавить всех пешеходов. Но это было под силу лишь самым упорным: уровни были слишком большими, а пешеходов (это слово вошло в оборот именно после Carmageddon) — слишком много.

Но удивительней всего была встреча с сотрудниками BBFC. Если бы мы не видели этого сами, мы бы не поверили! Эксперты из BBFC сгрудились вокруг компьютера, смеялись в голос и пытались доказать друг другу, что не находят в игре абсолютно ничего примечательного.

[Мэтт]: А в действительности им понравилось крушить машины и сбивать пешеходов. Это ведь, черт возьми, так весело!

[Нил]: Несмотря на это, BBFC отказалась присваивать рейтинг Carmageddon. Справедливость не восторжествовала, пока мы не наняли адвоката Джорджа Кармена (George Carman), который и принес нам победу.

Хотя что нам эта победа? Мы и без адвоката знали, что BBFC нас не стоит. Есть фотография, где я показываю средний палец их логотипу на площади Сохо. Что бы я ни говорил на этой встрече, все звучало очень глупо — больше я ничего и не помню. Все время, пока мы были в их офисе, я старался не выглядеть так, будто хочу заставить их плясать под свою дудку. Но, думаю, они привыкли к подобным вещам.

КТО ГЛАВНЕЕ НА ДОРОГЕ

Пик популярности «мясных» автогонок вполне ожидаемо пришелся на 90-е годы. Тогда рейтинговые комиссии еще редко повышали свой голос, а Джек Томпсон боролся лишь со звукозаписывающими хип-хоп-лейблами MTV-шной ориентации, видя в их музыке главную угрозу нравственности подрастающего поколения. Да только не туда смотрел: уже в 1994 году вышла игра Quarantine, где можно было давить и расстреливать пешеходов, а три года спустя подоспел Carmageddon, про который вы и так уже все знаете. Но где еще можно так порезвиться?

Quarantine (1994)

Сейчас уже неудивительно, что Quarantine — прямая предшественница Carmageddon и одна из самых жестоких автогонок 90-х — вышла именно в 1994-м. Пока весь музыкальный мир спорил, мог ли Курт Кобейн нажать на курок под героином, российские власти вводили войска в Чечню, а Квентин Тарантино снимал «Криминальное чтиво», на выпуклых компьютерных экранах творилось страшное.

В большом трехмерном городе Quarantine можно было ездить, давить и расстреливать пешеходов на машине с пулеметом. Деньги зарабатывались частным извозом, но только чтобы завернуть в мастерскую и прикрутить к нашему желтому такси лишнюю пару шипов.

Destruction Derby (1995- ...)

На фоне Quarantine вышедший год спустя Destruction Derby выглядел почти паинькой. Никаких убийств, только гнутый металл и дымящаяся резина. Кроме того, игра имела под собой более-менее реальную спортивную основу — довольно опасные соревнования Demolition Derby, очень популярные в США. Это когда десяток ржавых рыдванов сходятся на одном грязном поле и каждый участник попеременно играет и в тореадора, и в быка. В роли красной тряпки выступает финишный флаг, а выигрывает обычно тот, кто намнет бока большему числу соперников, при этом сохранив способность ехать.

Серия FlatOut (2004- ...)

Во FlatOut единственный человек, над которым можно поиздеваться, — это ваш собственный водитель, которого выбрасывает из машины при любом чувствительном столкновении. За всю игру бедняга принимает на себя столько ударов, что ему позавидовал бы любой краш-тестовый манекен. Ездить аккуратно тут не позволяет обстановка: на трассах все валится, рушится и взрывается, да и остальные водители не прочь отправить вас прямиком в ближайший забор. Сами, впрочем, оказываются там гораздо чаще. Единственная возможность использовать тело пилота с пользой — поиграть им в боулинг или дартс.

Crashday (2006)

Crashday производства Replay Studios прошла в 2006 году почти незамеченной, а жаль. У нее было все, чтобы стать полноценным наследником Carmageddon, кроме, пожалуй, крови, иначе на родине игру запретили бы еще до выхода. Всем верховодят машины, созданные по образу и подобию реальных спорткаров нашего времени, но с ракетницами и пулеметами. Стоит только запустить игроков на арены, как начинается: кого-то подбили ракетой в воздухе, кто-то уже размазан по стенке стадиона.

Crashday не оценили лишь потому, что разработчики сами не определились, чего они хотят. Гоночные уровни были слишком неуклюжие, притом на них были зачем-то расставлены мертвые петли, прыгать на которых толком не получалось.

Серия Burnout (2001- ...)

В этой игре Criterion Games объединили все лучшее, что есть в жанре. Получилось это не сразу: в 2001 году Burnout была обыкновенной гонкой со зрелищными авариями, каждая из которых смаковалась потом в рапиде.

По-настоящему серия раскрылась лишь под крылом Electronic Arts: третья часть (2004) стала всемирным хитом. Идеи Burnout пытались заимствовать все, от Need for Speed: Underground 2 (опасная езда увеличивает полоску ускорения) до FlatOut (авария — путь к успеху в гонке), но Burnout попрежнему остается лучше всех. Последняя часть, Burnout Paradise, обзавелась открытым городом и музыкой от Guns N' Roses.

MotorStorm (2006- ...)

MotorStorm стал очередной вехой в развитии аркадных гонок. И пусть вся игра описывалась фразой «Burnout на бездорожье», в сочетании с новейшими технологиями это работало лучше, чем где-либо еще.

Главное в MotorStorm — трассы, покрытые щедрым слоем грязи. Проехав несколько кругов по глиняному полю, можно было накатать пригодную для езды колею. Преимущество доставалось тому, кто занимал ее первым, а неудачников поджидали канавы, пропасти и автомобильные свалки посреди дороги. Вторая часть с подзаголовком Pacific Rift стала еще лучше — это тот же MotorStorm, но в нем исправили все, что раздражало раньше.

ИГОРЬ АСАНОВ

SCi всячески отгораживала нас от подобных нападок, в итоге игре все же присвоили рейтинг «старше 15». Вы подумайте, всего десять лет прошло — а как изменились нравы в индустрии!

[Патрик]: Слово *«присвоили»* в данном случае означает *«нехотя, под давлением суда позволили игре увидеть свет, снабдив ее целым ворохом предостережений»*.

Я даже не знаю, сыграло нам на руку отсутствие громкой лицензии или нет. С одной стороны, SCi была неизвестным издателем, раскручивающим никому не известный бренд от никому не известных разработчиков.

С другой стороны, многие запомнили Carmageddon именно из-за шумихи. А мы тогда здорово расстраивались, когда видели заголовки газет. Большая часть из того, что мы преподносили как черный юмор, было воспринято как пропаганда насилия. Однако мы сделали много такого, чего не было в играх до Carmageddon. Другие разработчики гонок еще долго пытались за нами угнаться, но ни у кого так ничего и не получилось.

■■■

Точных данных о том, каким тиражом в итоге разошлась игра, до сих пор нет. Разработчики как-то обмолвились, что в общей сложности было продано два миллиона копий. В ответ на это Патрик только отмахивается: *«Давайте оставим разговор о деньгах. Достаточно того, что на Ferrari мы не ездим»*.

Carmageddon еще долго будут вспоминать, прежде всего из-за скандала с рейтингами и шумихи в прессе. Но шумиха тут не самое главное. Carmageddon — это не просто предшественник **Burnout**. Это еще и яркий пример того, как люди пошли против всех правил и традиций и создали игру, каких прежде не делал никто.

«Старушка, которая, отскакивая от моего капота, вопит «Я прошла войну!», заставляет меня смеяться даже одиннадцать лет спустя, — признается Терри Лейн. — *С тех пор я работал над множеством игр, но того чувства единения, какое было в Stainless Games во время работы над Carmageddon, не испытал больше ни разу. Мы тоже прошли самую настоящую войну»*. ■

P.S. Оригинал статьи опубликован в 190-м номере журнала Edge. Перевод с английского — Алены Ермиловой.

Добро пожаловать в Либерти-Сити

www.rockstargames.com/iv

18+ www.pegi.info РЕКЛАМА

Games for Windows

PC DVD

© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Windows and the Windows Vista Start button logo are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. An internet connection and certain service registrations are required for activation and use of this software. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

КАК СОЗДАВАЛИСЬ PIRATES OF THE BURNING SEA

Рассел Уильямс
Генеральный директор Flying Lab, продюсер Pirates of the Burning Sea

Pirates of the Burning Sea (в переводе **«Акеллы онлайн»** — «**Корсары онлайн**») — игра с длинной и сложной историей. Разработка затянулась на целых шесть лет, в статусе беты проект пребывал 25 месяцев. За это время команда с 6 человек разрослась до 73, а затраты выросли экспоненциально: в начале весь бюджет измерялся $600 000, а к концу разработки такая сумма тратилась в месяц.

Сегодня, через год после запуска (мировой релиз состоялся 22 января 2008 года), генеральный директор **Flying Lab** и продюсер игры **Рассел Уильямс** (Russell Williams) готов оглянуться назад, признать, сколько всего было исправлено и переделано, и рассказать, какой опыт вынесла команда из этого марафона.

Быть не как все

В 2002 году повального увлечения MMORPG еще не было, но уже тогда фэнтези набило оскомину. Однако крупные компании **Sony Online Entertainment** и **Blizzard Entertainment**, создатели **EverQuest 2** и **World of Warcraft**, не стали рисковать и пошли по проторенной дорожке. Мы же решили, что фэнтези-MMOG и без нас достаточно, оставили их толкаться локтями и задумали разработать свой концепт.

Первым делом мы, конечно же, подумали о фантастике, по примеру **EVE Online**. Учитывая, что EVE тогда еще даже не вышла, это был неплохой вариант. Но потом от него решено было отказаться: не хотелось подгонять геймдизайн под стандарты сеттинга.

После этого мы задались целью найти сеттинг, в котором война была бы взаимоувязана с экономикой, и наоборот. Такая модель лучше всего подходит для онлайновой игры, где надо всеми силами сталкивать игроков лбами. Кроме того, мы искали что-то такое, что было бы знакомо большинству игроков.

Все мы были большими фанатами **Sid Meier's Pirates!**, и неожиданно оказалось, что море — как раз то, что надо. Тут и военное, и экономическое соперничество, а уж о войнах в Карибском бассейне знает каждый школьник.

Быть не как все чертовски хорошо: нет прямой конфронтации с другими компания-

Из Pirates of the Burning Sea не получился симулятор парусника, но новичку управляться с кораблем по-прежнему непросто: морскую науку за два часа не освоишь.

Хоть разработчики и добились чего хотели (морские сражения и вправду интересны), корабли разворачиваются тут как доски виндсерфингистов.

Flying Lab позволила себе проигнорировать советы знаменитого дизайнера онлайновых миров Рафа Костера. Впрочем, в последнее время он занят разработкой платформы Metaplace и вряд ли это заметил.

Пойти на абордаж в такой ситуации — отчаянное решение...

...ведь пушки соперника разнесут вас на мелкие щепочки, пока вы будете закидывать абордажные крюки.

«Корсары онлайн» обязаны «Пиратам Карибского моря» не только капитанами с прической а-ля Джек Воробей, но и такими вот летучими голландцами.

Сначала планировалось, что игроки смогут свободно ввязываться в морские сражения. Но экспериментальным путем выяснилось, что тогда сражения не будут заканчиваться никогда.

ми, пресса пишет о вас охотнее и с меньшими усилиями с вашей стороны, да и покупателей, как правило, привлекают игры, не похожие на другие. В общем, Карибы оказались как раз тем, что нужно.

И тут выяснилось, что быть не как все обходится очень дорого.

Все дело в перце

Семь лет назад онлайновые игры были уже более-менее устаканившимся жанром. Не надо было ломать голову, куда приспособить камеру и как отрегулировать скорость бега — эти вещи были стандартизированы и много раз проверены на практике, игроки успели к ним привыкнуть.

Только вот у нас вместо персонажей были парусные корабли, а в онлайне ничего подобного никто раньше не пробовал. Даже сингловых морских игр на тот момент было не так много, так что очень многое пришлось придумывать с нуля.

В то время как наши конкуренты пришли на все готовенькое, мы уйму времени потратили на балансировку управления. Если в одиночной игре что-то непродуманно, это не так уж и страшно — она проходится за 15-30 часов. Но в MMOG играют годами, неудачный интерфейс может стоить вам сотен, тысяч, а может, и миллионов игроков. Мы понимали, что работа предстоит колоссальная: придумать механику, опробовать ее, понять, что именно не работает, разобрать все на составляющие и собрать заново.

Решение, которым я не перестаю восхищаться, родилось у нас в самом начале. Мы стартовали небольшим составом, продумали основу игры и только потом набрали остальную команду. За первые два года наш коллектив вырос с 6 до 14 человек — всего-то! Благодаря этому мы перебирали одну идею за другой, но бюджет раздували не так, как можно было бы подумать, посмотрев на результаты нашей работы.

Раф Костер не в обиде

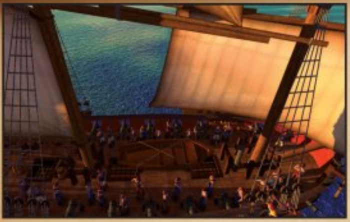
Одна из теорий построения MMORPG гласит: не создавайте готовый контент, лучше дайте игрокам совочек и лопатку, посадите в песочницу и пусть они сами себя развлекают. В основе этой теории лежит закономерность, что люди всегда осваивают контент игры быстрее, чем ты успеваешь его создавать. Но если у игроков есть возможность развлекаться самостоятельно, они с радостью ее используют и надолго оставят разработчика в покое. *«Значит, нужно создать такую игровую среду, которая была бы увлекательна для игроков и стимулировала их самостоятельно генерировать новый контент»*, — высказался в свое время **Раф Костер** (Raph Koster), идеолог **Star Wars Galaxies**. Вначале это казалось нам вполне логичным.

Проблема в том, что такой подход не годится для новых игроков. Когда онлайновые игры только стали появляться, пользователи готовы были преодолевать любые сложности ради общения. Но чем популярнее становится жанр, тем больше в него играет ленивых новичков, которые хотят, чтобы их развлекали сразу же после запуска, а не через много часов нудной прокачки и борьбы с интерфейсом.

Игроки становятся разборчивее, сейчас они совсем не те, что были в начале 2000-х. Мы оказались правы, отказавшись от «песочницы» и сделав больше тысячи разных миссий и сюжетную ветку, которую каждый мог проходить по-своему. В то же время на откуп комьюнити отдавалась экономика (в Pirates of the Burning Sea она полностью управляется игроками) и PvP-сражения за мировое господство.

Но Раф Костер тоже не остался в обиде: основа основ в Pirates of the Burning Sea — это все-таки создаваемый игроками контент (эмблемы и корабли). Люди присылают нам рисунки, мы выставляем их на открытое голосование и, если картинка набирает достаточное количество голосов и не нарушает авторских прав, разрешаем помещать ее на паруса и флаги.

А главное, у нас можно создавать собственные корабли! Работая над диздоком, мы отыскали в музеях и библиотеках чертежи парусников того времени, а в «Акелле» создали по этим чертежам прекрасные трехмерные модели. Сначала мы планировали подготовить 22 корабля, но фанаты умоляли дать шанс и им, и мы уступили одной очень настойчивой девушке. Она никогда не занималась 3D-моделированием, но сделала прелестную маленькую яхту. Нам она



Первые несколько лет о корабельной команде и речи не шло. Была разработана даже специальная программа, которая регламентировала пошаговый ввод персонажей в игру.

Сейчас Pirates of the Burning Sea невозможно представить без персонажей.

С вводом персонажей Flying Lab пришлось помучиться: не так-то просто разом нарисовать внутреннее убранство сотен объектов. Игра до сих пор проигрывает конкурентам в детализации помещений...

...впрочем, хватит жаловаться: не будь в игре аватаров, разработчики не могли бы собирать вот такие интересные сценки.

поначалу не то чтобы понравилась — яхты все-таки не предназначены для ведения боевых действий. Но что вы думаете? Игроки нарисовали еще почти 30 кораблей! На момент релиза их было не 22, как задумывалось, а пять десятков! Сейчас их уже 66, и это не считая многочисленных вариантов базовых моделей.

Скоро также появится режим skirmish, в котором можно будет задавать параметры и условия победы в PvP-битвах.

Я реализму отдал честь

В начале разработки мы мечтали о едином мире, который можно было бы проплыть из конца в конец без переходов и экранов загрузки. Планировалось, что игроки будут гоняться друг за другом по всему Карибскому морю и самостоятельно развязывать сражения в любом месте. Безопасные зоны, патрулируемые большими флотами NPC, мы хотели сделать только возле столиц наций, где часто плавают новички.

По этой схеме мы работали полтора года — притом что в среднем на MMORPG уходит три. Но как бы мы ни старались, через 18 месяцев стало ясно, что в онлайновой игре созданная нами механика неприемлема сразу по трем причинам.

Во-первых, мы хотели добиться достоверного «поведения» парусников. Не как в симуляторе, конечно, но сражения должны были выглядеть правдоподобно. А тут вышел затык со скоростью: допустить, чтобы фрегат разворачивался целый час, как в реальности, мы не могли, но и позволить ему мчаться, как моторная лодка, тоже не хотели.

Вместе с тем игрокам нужно было быстро перемещаться по морю: не каждый готов провести 40 минут подряд безо всяких происшествий. В сухопутном режиме при передвижении хотя бы меняется пейзаж, но в море вы видите только море. В результате мы посчитали, что путь между портами не должен занимать больше 10 минут. Если на игрока в это время нападут — хорошо, но в целом чем быстрее он добирается из пункта А в пункт Б, тем лучше.

В-третьих, мы поняли, что морские сражения должны быть конечны. В открытом, бесшовном игровом мире это почти неосуществимо: мимо места битвы обязательно кто-нибудь проплывет и решит подлить масла в огонь. В результате у тех, кто завязал бой, почти нет шансов уйти живыми, не говоря уже о победе. А у морских сражений обязательно должен был быть логичный финал.

В общем, мы пытались как-то связать все это воедино, но у нас получались только длинные бесцельные путешествия и бесконечные, выматывающие сражения. Надо было что-то менять... и мы поменяли все.

Один инстанс, много инстансов

Примерно в то же время мы работали над концептом научно-фантастической игры, очень похожей на Pirates of the Burning Sea, и неожиданно поняли, инстансы в онлайне смотрятся выигрышнее, чем бесшовный мир. Просто спрячь все значимые локации в инстансы — и ты не только получишь интересные схватки, нужную скорость кораблей и мгновенные путешествия из порта в порт, но и существенно улучшишь производительность!

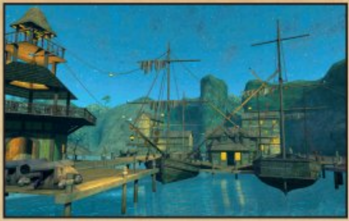
Еще целый год мы усердно упаковывали наш игровой мир по инстансам. И снова набили шишек: оказалось, что они разрушают целостность мира, если попадаются слишком часто. Особенно это заметно в небольших городах: кликаешь на дверь рыбацкого домишки, ждешь загрузки. Поговорил с NPC, выходишь из помещения — снова загрузка. В полсекунды

Вопросы менеджмента

Чем ближе был релиз, тем больше вакансий мы открывали: еще художников, еще тестеров, еще дизайнеров контента! Вместе с тем нам пришлось перестроить весь менеджмент: я уже не мог в одиночку продюсировать проект и решать каждый мелкий вопрос. Но мне потребовалось полгода, чтобы осознать это! Отказаться от прямого контроля, смириться, что кто-то принимает решения, пусть и ничтожные, без твоего ведома — это болезненный, но необходимый шаг при разработке большого проекта. К счастью, у нас было несколько толковых сотрудников, неформальных лидеров своих отделов, и мы лишь организовали сложившиеся отношения в команде в официальную структуру.

Если хотите, чтобы компания продолжала расти и развиваться, выращивать кадры необходимо. Но как же жалко терять хорошего специалиста, превращая его в менеджера! Думайте об этом как о вынужденном, но правильном шаге, в противном случае на вас валится все больше и больше дел и вы справляетесь с ними все хуже.

Смена дня и ночи в Pirates of the Burning Sea обставлена очень красиво: море и небо переливаются всеми цветами радуги.



Глядя на Pirates of the Burning Sea сейчас, никогда не догадаешься, что ее начинали шесть человек, имевших весьма смутное представление о разработке игр.

Поединки выглядят зрелищно, но особого удовольствия не доставляют.

перебегаешь на другую сторону улицы, кликаешь по другой двери и... ну да, опять загрузка.

Со временем мы выработали для городов смешанную схему планировки. Часто используемые помещения вроде бара или торговой лавки встраивали прямо в архитектуру поселения, а для более сложных и обширных хором оставили все те же инстансы. Отсюда мораль — не стоить использовать одинаковый подход ко всем аспектам игры.

Мертвое море — живое море?

С аватарами мы бились несколько лет. С одной стороны, ежу понятно, что люди хотят любоваться своим персонажем, они по шутерам и RPG привыкли отождествлять себя с человечком на экране. С другой стороны, сами понимаете, аватары создают уйму проблем. Их надо нарисовать, нарядить, обустроить здания, в которых они будут сражаться и бегать.

Поначалу у нас в игре были только корабли, персонажей мы хотели добавить уже после запуска. Но каждый раз, когда мы возвращались к обсуждению геймдизайна, поднимался этот «аватарный» вопрос, и в итоге персонажи все-таки появились.

Однако, подарив комьюнити аватаров, мы не осмелились дать им полную свободу — ходить по городам и совать нос куда захочется. Ведь если предположить, что игрок может залезть куда угодно, то придется возиться со свойствами почти всех игровых объектов: прописывать, можно или нельзя запрыгнуть на этот ящик, можно или нельзя обойти это бревно и т.д. Мы пошли более простым путем и просто «проложили тропки» по всему игровому миру. Сейчас я об этом сожалею.

Снежный ком

Перед нашей первой **E3** мы наконец наняли арт-директора. Мы-то наивно полагали, что достаточно только найти чертежи кораблей и на их основе создать модели. Мы ведь делали самые обыкновенные линкоры и фрегаты, которые люди по сто раз видели в кино, зачем нам было заморачиваться! Но арт-директор показал, насколько мы заблуждались, и сделал ставку на «картинный» облик игры.

Понимание многих принципиально важных вещей сложилось у нас в головах только через несколько лет проб и ошибок. Мы осознали, как нужно устроить игровой мир и организовать морские сражения; ясно представляли инфраструктуру поддержки (сервера, обновления и т.п.); создали аватаров, которые могли сходить с корабля в портах и гулять по городу. Наконец, у нас на руках был бесценный дизайн-документ о 50 страницах.

И хотя мы по-прежнему смутно представляли, как игра будет работать, нам казалось, что для финального рывка достаточно только набрать побольше людей и завершить начатое. Однако список дел разбухал прямо на глазах. Примерно в то же время вышел фильм «**Пираты Карибского моря**», взявший солидную кассу, и комьюнити буквально исстоналось от любопытства. Мы поняли, что это наш шанс, и резко нарастили масштаб разработки, в разы увеличили объем контента — количество заданий, кораблей, городов. Штат расширялся непрерывно, безо всякого зазрения совести рос и бюджет. А дата релиза становилась все более и более неопределенной...

Время склеивать, время рвать на части

Сила Flying Lab — в нашей амбициозности. Мы хотим делать отличные игры, и у нас есть для этого все возможности: мы самофинансируемая компания, и если решим, что на разработку нужен еще год, то мы его получим. А если нам покажется, что игре нужно что-то еще (PvP, глобальная экономика), мы это сделаем.

Но не всегда полезно быть самому себе командиром. Pirates of the Burning Sea оказались слишком амбициозным проектом для команды нашего размера и бюджета. Игра вышла достойной, но недоработок хватает и по сей день. Самая вопиющая — это, пожалуй, бои между персонажами игроков.

Как вы уже поняли, бои на море претерпели множество изменений, прежде чем нам понравился результат, а вот на доводку боев между персонажами игроков времени у нас не было. Мы добавили

их на последнем году разработки, когда даже в Sony не верили, что мы успеем. «*Ха!* — сказали мы тогда. — *Какие проблемы?*»

Семь месяцев спустя у нас была готова пробная версия… и как же здорово она выглядела! Можно было отдавить врагу ногу, чтобы он запрыгал на второй, рубануть двумя клинками сразу и впечатляюще завершить дуэль метким выстрелом прямо в грудь.

Что могло бы быть лучше? Да в общем-то многое. Когда мы начали работать над дуэлями, у нас было несколько целей. В первую очередь мы хотели показать изменение статуса врага с помощью красивых анимаций, а не с помощью дешевых эффектов. То есть, если вы бросите противнику песок в лицо, он перестанет сражаться и кинется протирать глаза, а не просто застынет на месте с кружащими над головой звездочками. Еще мы хотели передать ощущение могущества: представьте, как герой с легкостью раскидывает в стороны слабых врагов, чтобы добраться до босса! Наконец, бои должны выглядеть зрелищно и правдоподобно: мы наняли профессиональных фехтовальщиков, чтобы те показали аниматорам, как должны выглядеть удары.

Нам очень нравилось, какой получается боевая система, ничего подобного ни в одной другой MMORPG просто не было. Конечно, были кое-какие проблемы, но в целом все продвигалось очень бойко. И вдруг в один прекрасный момент все застопорилось.

Мне нужна формула!

Я начинал как разработчик почтовых приложений, а это совсем не то же самое, что создание игр. Объемы тоже большие, но задачи совершенно разные, работа по серверной части вообще никогда не заканчивается, но ты всегда представляешь конечный результат: заказчику нужна кнопка «Ответить всем», и ты ее делаешь.

У игр цель одна — они должны приносить удовольствие. Идеальной формулы удовольствия нет, поэтому ты сначала тратишь время на создание функционала, а потом смотришь, нравится ли он людям. Пусть даже он работает не так, как ты задумал: кнопка «Ответить всем» не создает пустое окно, а пересылает адресату все ваши входящие письма — главное, чтобы было весело.

Так вот, в самом разгаре бета-теста мы поняли, что бои между персонажами интересуют людей все меньше и меньше. Мы бесконечно латали дырки и правили баланс, но веселее от этого они не становились. А чем ближе к релизу, тем больше мы работали над ошибками и меньше внимания обращали на полировку геймплея.

В результате дуэли вошли в релиз такими, какими и были в самом начале — очень сложными, да и сама боевая система сделана не лучшим образом. В частности, она не мотивирует улучшать навыки персонажа: вначале для победы достаточно беспорядочно нажимать на кнопки, и создается ощущение, что учиться тут нечему. Но внезапно все начинают вытирать об тебя ноги — и игрок винит в этом разработчиков, а не свое нежелание разбираться в тонкостях (гм, тут он в чем-то прав). Сейчас дуэли очень страдают от лагов: для победы нужно применять умения каждые полторы секунды, стоит пропустить один раунд, как из тебя делают подушечку для иголок. Кроме того, иногда бои получаются слишком быстрыми, иногда затягиваются, а уж если участников несколько, то поединок вообще кажется бесконечным.

Сейчас мы серьезно переработали бои и довольны результатом. Умения связаны друг с другом, это заставляет игрока выстраивать цепочки ударов и изучать новые комбинации, а на их применение отводится больше времени — лаги уже не так страшны. Плюс мы отладили баланс и переделали анимацию, чтобы атаки по площади были более зрелищными и игроки чаще их использовали.

Я почти счастлив, что мы довели дуэли до ума, но, знаете, надо шлифовать все заранее: заниматься исправлением ошибок после релиза очень накладно. В игре сотни миссий со сражениями на суше, и все их приходится переделывать под новую систему.

Тестеры подвели

Как я говорил в начале, в Pirates of the Burning Sea торговля и война не могут существовать друг без друга. Во время разработки мы не могли нормально проверить работу всех игровых систем, пока не собрали их вместе.

Конечно, у нас было закрытое бета-тестирование со множеством участников, но реального положения дел оно все равно не прояснило. Ведь тестеры в подавляющем большинстве — хардкорные фанаты, которые давно следят за игрой. Они знали особенности экономики и игровой механики и вели себя так, как мы от них и ожидали. А после официального запуска в игру пришло множество людей, просто купивших коробку из интереса и понятия не имевших о том, как функционирует мир Pirates of the Burning Sea. Соответственно, они и играли совершенно не так, как тестеры.

Но сейчас релизная буря уже успокоилась, и PotBS с каждым днем все ближе к той игре, что описана в нашем диздоке. Однако нам еще работать и работать: недавно мы утвердили список добавлений на ближайшие три года, и останавливаться не собираемся. ■

РЕКЛАМА

12+
www.pegi.info

PLAYSTATION 3

© 2008 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название Need for Speed являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Nissan и названия, логотипы, товарные знаки и дизайн продуктов Nissan являются зарегистрированными товарными знаками и/или интеллектуальной собственностью NISSAN MOTOR CO., LTD, и используются по лицензии. Название Porsche, эмблема Porsche, 911 и Carrera являются зарегистрированными товарными знаками Dr. Ing. h. c. F. Porsche AG. Лицензировано по некоторым патентам. " PlayStation", "PLAYSTATION", " " являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc . Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

ИГОРЬ ВАРНАВСКИЙ

А ИМ ВСЕ МАЛО

У КАЖДОГО АВТОРА СВОЙ ВЗГЛЯД НА ТО, КАК ЧАСТО НУЖНО ВЫПУСКАТЬ ПРОДОЛЖЕНИЯ И НОВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ УЖЕ СУЩЕСТВУЮЩЕЙ СЕРИИ. КОМУ-ТО НА РАЗРАБОТКУ ИГРЫ И ДЕСЯТИ ЛЕТ МАЛО, А КОМУ-ТО ДОСТАТОЧНО МЕСЯЦА. «ИГРОМАНИЯ» ПОДСЧИТАЛА, ИГРЫ КАКИХ СЕРИЙ ПОЯВЛЯЛИСЬ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ПЯТЬ ЛЕТ (С ДЕКАБРЯ 2003-ГО ПО ДЕКАБРЬ 2008 ГОДА ВКЛЮЧИТЕЛЬНО) НА ПРИЛАВКАХ ЧАЩЕ ВСЕГО. СПИСОК, РАЗУМЕЕТСЯ, НЕ ИСЧЕРПЫВАЮЩИЙ, НО ПОКАЗАТЕЛЬНЫЙ.

STAR WARS 20

DANCE DANCE REVOLUTION 17

WARHAMMER 10

CALL OF DUTY 10

TYCOON 52

SAM & MAX 11

WORMS 7

MIGHT & MAGIC 4

LEGO 4

FINAL FANTASY 17

THE LORD OF THE RINGS 7

NANCY DREW 12

BATTLEFIELD 10

METAL GEAR 9

MADDEN NFL 5

SILENT HILL 4

HALF-LIFE 6

CABELA 12

«ИЛ-2» 10

RESIDENT EVIL 6

WARCRAFT 3

TOTAL WAR 5

COMMAND & CONQUER 3

GUITAR HERO 9

GTA 5

MARIO 53

FIFA 14

THE SIMS 28

THE ELDER SCROLLS 3

MEDAL OF HONOR 7

RAYMAN 4

TOM CLANCY 16

THE SETTLERS 7

CIVILIZATION 5

COLIN MCRAE RALLY 3

TOMB RAIDER 3

PRINCE OF PERSIA 6

F.E.A.R. 3

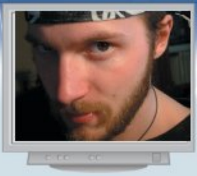
HARRY POTTER 3

NEED FOR SPEED 5

X-MEN 3

Copyright © Games Workshop Limited 2008. Dawn of War, Dawn of War 2, Games Workshop, Warhammer, 40K, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license. All Rights Reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается ЗАО "БУКА". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. ЗАО "БУКА". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Ведущий рубрики: **Алексей Макаренков**



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #dev (в начале сообщения печатаете слово #dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — три рубля. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

Жуткий гном

Регулярно натыкаюсь (в статьях про разработку игр и просто на форумах) на упоминания о каком-то гноме. Недавно разместил у себя в блоге свою первую модель дракона, и почти все прокомментировали ее всего одним словом — «гном». Что это за гном такой? — *Всеволод Рожнов (Самара)*

Гном — это такой же интернет-мем и притча во языцех, как «медвед» или «йа креведко». Только распространен он не так широко — лишь среди моделлеров. Этим термином обычно называют плохо сделанную модель, даже не плохую, а чудовищную.

История началась на форуме сайта **Gamedev.ru** 31 октября 2004 года. Один из участников под ником **Asci** создал тему со звучным заголовком «Зацените гнома». Внутри был размещен скриншот абсолютно чудовищной модели дварфа, полигональной сетки и какого-то сумасшедшего архитектурного сооружения, отдаленно напоминающего замок, про которое было сказано, что «*гном в нем живет*». Ко всему этому великолепию шла приписка: «*Не сильно много говорите слово «отстой», а то обидно будет*».

Дальше ситуация развивалась по стандартной психологической схеме — если хочешь заставить кого-то что-то сделать, просто скажи ему этого не делать. Тут же посыпались комментарии: люди шутили, издевались, советовали, вопрошали, делились опытом, показывали свои модели гномов. Через некоторое время подтянулись фотожаберы, и в «гномьей» теме начался пародийный период. Потом обсуждение выродилось в односложные комментарии в духе «*Гы-гы, гном!*» и «*Аффтар, рисуй исчо!*». Поначалу автор участвовал в обсуждении, пояснял, что он не моделлер, а геймдизайнер, поэтому гном получился таким «специфическим». Но потом волна комментариев захлестнула ветку, и вести конструктивный диалог в ней стало уже невозможно.

Собственно, тема жива и по сей день (***www.gamedev.ru/art/forum/?id=5592***): раз в два-три дня там появляются новые комментарии.

Модель кошмарная, но согласитесь, определенный шарм в ней есть. Чего только стоит яростно выпирающая борода и проникновенный взгляд зеленых глаз.

А время не убавляет ход

Недавно нашел в интернете план создания одной известной компьютерной игры. Все это великолепие собрано в огромную (нет, даже так — ОГРОМНУЮ) Excel-таблицу и расписано до мелочей. Сколько времени отведено на создание одного персонажа (и там тоже по пунктам: анимация, текстурирование, подгрузка в движок), кто всем этим занимается и так далее. Поскольку это Excel, я быстренько подгрузил туда формулы и прикинул, а сколько реально времени должно было уйти на разработку при условии восьмичасового рабочего дня. Получилось всего полгода. А на самом деле игра делалась года три. Откуда такая разница? Получается, пресловутые человеко-часы — это фикция и реально они ничего не отражают? — *Денис Фролов (Новосибирск)*

Почему же не отражают? Очень даже отражают. Просто цифры, которые прописываются в таком плане, — это некая гипотетическая идеальная ситуация, которая на практике никогда не достигается. В исходном документе не учитывается, что по мере разработки игра устаревает и постоянно приходится подключать мощности для того, чтобы угнаться за временем: добавить движку поддержку новой технологии, адаптировать его под новое поколение видеокарт или словно гром среди ясного неба обрушившийся новый DirectX SDK.

В таком плане почти никогда не учитываются ошибки, допущенные во время разработки. Понятно, что на одного персонажа моделлер Коля (его уровень известен заранее) тратит, допустим, четыре дня. Но то, что Коля в какой-то момент может схалтурить и некоторые модели придется переделывать, учесть довольно сложно (процент брака у конкретного человека оценить заранее очень сложно, в разных условиях он может сильно отличаться). А если ошибка допущена не художником Колей, а дизайнером Васей, да ее еще и не отследили вовремя (моделлеры Коля, Саша и Инна уже нарисовали по кривому концепт-арту десятка два персонажей)? А ведь такое случается практически всегда. На орехи виновные, конечно, получат, но время-то уже потеряно, злосчастные человеко-часы утекли.

Или вот бета-тест. Было масса примеров, когда на него уходило в два, а то и в три раза больше времени, чем планировалось изначально. И то же самое может произойти на этапе внутреннего тестирования.

Чтобы получить приблизительный срок разработки, надо умножить на два чистое время, необходимое для создания всех элементов игры.

Все эти кажущиеся на первый взгляд мелочами моменты обычно растягивают срок разработки на бумаге в несколько раз. Еще один момент, про который все забывают. Несмотря на восьмичасовой рабочий день, реальных человеко-часов в нем получается максимум шесть, а на самом деле обычно считают пять или даже четыре. Остальное время уходит на перекуры, лазание по интернету и болтологию (пускай и по делу). Кстати, а выходные вы учли? Смех смехом, а мы как-то наблюдали в одной игровой компании настоящую бучу: через два месяца после начала работ над игрой главный геймдизайнер обнаружил, что при составлении плана субботы и воскресенья вообще не учитывались, люди якобы должны были работать семь дней в неделю.

Я и лошадь, я и бык

Постоянно читаю блоги разработчиков, в частности 3D-моделлеров и аниматоров. И вот что заметил: на создание одних персонажей уходит почему-то один-два дня, а на других — целые месяцы. В чем тут дело? — *SMS с номера +7-916-*-87-26***

Вариантов множество. Во-первых, если говорить об играх разных жанров, то отличается ну хотя бы детализация. Персонаж шутера требует куда большей проработки, чем юнит в стратегии. Нужно и броню тщательно проработать, и текстуры высокого разрешения нарисовать, и несколько карт освещения сделать.

Во-вторых, в играх, как и в кино, есть персонажи первого плана, а есть второстепенные. На модель главного героя может потребоваться несколько недель детальнейшей шлифовки, а потом еще несколько месяцев будут до ума доводить, что-то дорабатывать, новые идеи реализовывать, дополнительные движения добавлять. А какого-нибудь NPC, которого игрок увидит всего один раз, да и то мельком, делают за один вечер, не особо напрягаясь.

Но и это еще не все. Есть очень сложные для анимации персонажи. Например, практически все четвероногие животные. Анимация человекоподобных существ отшлифована практически до совершенства — есть уже готовые алгоритмы, да и motion capture никто не отменял. А вы попробуйте анимировать лошадь! Там ведь множество мельчайших подробностей, которые аниматору совсем неочевидны, а любой человек подметит ошибку. И ладно лошади — на коня еще можно надеть систему для фиксации mo-cap и заставить ходить так, как нужно. А что делать с тигром или носорогом? Их-то в студию не приведешь и датчики на них не повесишь. А если животное фантастическое, дракон какой-нибудь? Вроде бы никто не видел, как он бегает и летает, но при этом аналогии проводят все — бегать должен приблизительно как лев, а летать — как огромный орел. Вот и сиди, смотри фильмы о животных, подбирай подходящие движения, а потом допотопным «скелетным» способом воплощай в жизнь. Задачка для аниматора нетривиальная — нужно сделать две отдельные довольно сложные группы движений. А потом еще логично их совместить: при разбеге дракон должен махать крыльями, потом отталкиваться задними лапами и взмывать в воздух (кстати, а куда он при этом лапы девает? Поджимает? Вытягивает назад? Оказывается, задние должны быть вытянуты, а передние поджаты — в драконов, летающих иначе, люди «не верят»).

Казалось бы, простая гусеница. Но точно проработать ее анимацию на компьютере совсем не просто.

Нереалистичная реалистичная физика

Журналисты очень любят оборот *«реалистичная физика»*. Дескать, в Half-Life 2 она очень реалистичная, в «Сталкере» реалистичная, еще в целой куче игр реалистичная. Но если сравнить эти игры между собой, то окажется, что физика в них очень сильно различается. А если сравнить с реальностью, то вообще ничего похожего. Ящики падают, бочки катятся, камешки отскакивают, но это лишь очень отдаленно похоже на реальный мир. Так о какой же тогда реалистичной физике может идти речь? — *Алексей Капустин (Москва)*

Здесь имеет место типичная подмена понятий. Реалистичной в свое время стали называть физику в играх, где падения тел просчитывались по ньютоновским или очень на них похожим формулам. Помните школу? Ускорение, получаемое материальной точкой, прямо пропорционально приложенной силе и обратно пропорционально массе. Тела воздействуют друг на друга с силами, направленными вдоль одной прямой, силы равны по модулю и противоположны по направлению. А равно F на m, ну и так далее, там еще с десяток производных формул, которые всегда можно подглядеть в учебнике физики за восьмой класс.

Когда-то в играх предметы падали по кратчайшей траектории, без ускорения и отскоков. Потом компьютерное железо доросло до уровня, когда стало возможно выделять мощности под просчет физики, и ситуация резко изменилась.

Вот только одно «но». На то, как падают, разрушаются, взрываются, отскакивают друг от друга и рассыпаются в пыль различные объекты, в реальном мире влияет множество факторов. Материал предмета, материал поверхности, на которую он упал, однородность структуры объекта и так далее. Что самое забавное, все эти параметры учитываются и в компьютерных играх. Учитываются, а не достоверно моделируются!

Идеально точно воссоздать, как будет вести себя в разных условиях стальной болт, брошенный на асфальт, довольно сложно. Потому что этот болт имеет множество граней, головка у него тяжелее стержня, а от пола он отскакивает в зависимости от того, каким ребром упал. В играх же все несколько проще — есть объект под названием «болт», он имеет фиксированную массу (то есть выступает применительно к массе как точечный объект) и характеристику материала «сталь» (скриптовая модель которой, кстати, тоже довольно далека от характеристик стали реальной).

В результате физика в играх получается корректной — в рамках используемой физической модели все очень точно, никаких условностей. Но вот до реальности этой модели пока далеко. Придется подождать, когда игры эволюционируют настолько, что физика будет просчитываться не для каждого отдельного объекта, а для каждой мельчайшей детали.

Примитивное 3D

Модель не ахти, зато сделана всего за два часа.

Попробовал освоить 3DS Max — почитал ваши старые уроки, неделю поковырялся в программе, кое-что понял и бросил. Очень уж сложно и долго. Я не собираюсь становиться моделлером, просто хочется сделать несколько прикольных фигурок-пародий. А есть какие-нибудь простые программы, в которых можно разобраться за несколько часов? — *Никита Максимов*

Конечно, есть. На самом деле это тема для целой статьи, но если вам нужно совсем быстро, то рекомендуем утилиту **CB Model Pro** (***www.cbmodelpro.com***). В ней все настолько интуитивно и просто, что и за час можно освоиться. Нормали, группировка полигонов, NURBS — всего этого можно не знать и при этом делать довольно красивые модели, просто двигая ползунки и перемещая составные части мышкой.

Дизайн диздока

Чем дизайн-документ отличается от технического диздока? Разработчики и издатели пишут то так, то эдак, а иногда используют оба этих понятия, словно это разные вещи. — *Борис Смоляник (Тверь)*

А это и есть разные вещи. Обычный диздок, как правило, пишется геймдизайнером, причем пишется так, чтобы его могли понять простые смертные — то есть даже люди, ничего не понимающие в разработке игр. А технический диздок, или, как его иногда называют, техдок, создается чаще всего ведущим программистом компании. В нем очень детально описано, как технически можно реализовать каждый из элементов игры. Тут может быть и программный код, и отсылки к конкретным руководствам. Мы как-то видели техдок, в котором на многих пунктах значилось: «*Как сделать, не знаю, но знаю, что можно. Будете делать — спросите, к тому моменту разберусь*».

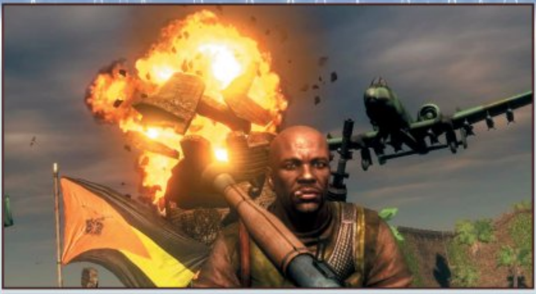
В общем, это такой внутренний документ кодеров. Правда, иногда ведущего программиста заставляют переписывать его более понятным, человеческим языком. Нужно это для того, чтобы руководитель фирмы или издатель понял, о чем идет речь, и выделил нужную сумму на разработку. А то как-то странно отстегивать с барского плеча $10 тыс. за «*интеграцию в энджин перманентной функции отслеживания перемещения динамически подгружаемых единиц с учетом абсциссо-ординатной пространственной диаграммы, коррелирующей с относительной системой координат отдельных локаций*». А вот «*$10 тыс. за продвинутую систему поиска путей для юнитов*» — это уже всем понятно.

Частица к частице

Вы постоянно пишете про системы частиц: и спецэффекты в играх с их помощью создаются, и в кино они используются, и еще много где. Помнится, даже пару видеоуроков на эту тему делали. В итоге я понял, как работает эта технология, но до сих пор не могу разобраться, зачем она нужна. Почему нельзя сделать снег стандартными программными процедурами, ведь эффект будет тот же? — *SMS с номера +7-903-*-92-86***

Если создавать подобные эффекты стандартными методами, то недолго и процессор расплавить. Представляете, чтобы на экране появилась всего одна снежинка, движку придется генерировать ее по определенным параметрам, рассчитывать местоположение на экране, вычислять траекторию движения, постоянно обращаться к видеокарте, чтобы проконтролировать, правильно ли там все отрисовалось... Жуть и мрак.

А с системой частиц все значительно проще. Достаточно создать всего один-единственный объект — генератор, и все завертится само собой. По сути, создается замкнутый цикл, который по заранее заданным параметрам генерирует любое число объектов. Крутится себе в памяти, основной работе не мешает — движок к нему обращается, только когда нужно остановить генерацию.


Даже простейший взрыв, если делать его без системы частиц, загрузит самый мощный процессор процентов на девяносто.

Игровой БДСМ

Почему в одних игровых компаниях коллектив работает душа в душу, все друзья-братья, а в других — разве что каленым железом сотрудников не пытают? Ведь куда проще работать в дружеской обстановке. — *Николай Бандурин (Клин)*

Вопрос можно смело расширить до глобального: а почему вообще все люди на земле не братья-сестры и почему существуют системы жесткого управления? В основной своей массе люди, увы, ленивы, глупы и алчны. Причем даже умные, работоспособные и нежадные представители рода человечества становятся такими без надлежащего контроля. Это не пессимистичный взгляд на действительность, а давно известный факт.

Совсем без регулирования не может работать даже коллектив из 3-4 человек, всегда нужна «голова», которая будет думать не только за себя, но еще и за всех остальных. Когда рабочая группа разрастается и на первый план выходят вещи из разряда «*подписали обязательства*», «*надо успеть в срок*», «*работаем по жесткому плану*», то вместо «*а давайте делать игру мечты*» и «*мы тут все классные ребята, не поиграть ли нам в геймдев*» приходит время кар и пыток.

От коллектива отваливаются самые ленивые, уходят неуживчивые, прыгают за борт нерасторопные. Когда компания еще немного подрастает, в ней появляются производственные менеджеры, которые начинают ставить на людях эксперименты. А что если урезать сроки? А если похожую игру попытаться сделать в три раза дешевле? Они этим занимаются вовсе не от природной жестокости, а потому что хотят найти оптимальное соотношение затрат и потраченного времени, чтобы в итоге все получали хорошие деньги и уходили домой вовремя, а не околачивали пороги в поисках новой работы. Но со стороны это выглядит как форменная экзекуция. И пока не будет найден оптимальный режим работы, лиха хлебнут все.

Удар, удар, автогол!

Совсем недавно вышла очередная часть футбольного «сериала» FIFA — FIFA 09. Я уже вскрыл игру, руководствуясь вашим «вскрытием» FIFA 08 (там почти нет никаких изменений). Но вот про изменение характеров и морали игроков вы ничего не писали. Можно их как-то подправить? — *Алексей Жегов (г. Москва)*

Да, такая возможность есть. Править придется уже хорошо знакомый вам по прошлым играм серии файл **config.dat**, в котором скрыт другой файл настроек — **career.ini**. Открывайте его «Блокнотом» и меняйте значения следующих характеристик:

MORALE_STARTS_AT — мораль вашей команды на момент начала сезона.

MORALE_ADD_PLAYS_PREFERRED_POSITION — изменение морали футболиста в случае, когда он играет на своей излюбленной позиции. Значение этого и последующих приведенных параметров может быть как положительным (логично, что в данном случае оно будет именно таким), так и отрицательным. Соответственно, и эффект от этого будет позитивным или негативным.

MORALE_ADD_NOT_PLAYS_PREFERRED_POSITION — изменение морали игрока в случае, когда он выступает на непривычной для себя позиции. Разработчики определили этому и предыдущему показателю нулевые значения, из-за чего все футболисты в игре являют собой этаких универсалов, которым по большому счету все равно, где играть. Но это, мягко говоря, нереалистично. Советуем придать второй настройке значение **-1** (или **-2**, в случае если вы усиливаете влияние на игру настроя), благодаря чему игрок не на своей позиции будет чувствовать себя не очень уютно.

MORALE_ADD_WON_GAME — изменение настроя игроков вашей команды после победы.

MORALE_ADD_LOST_GAME — изменение морали после поражения.

MORALE_ADD_DRAW_GAME — после ничьей.

Атрибуты **MORALE_ADD_WON_GAME_FOR_RESERVE**, **MORALE_ADD_LOST_GAME_FOR_RESERVE** и **MORALE_ADD_DRAW_GAME_FOR_RESERVE** являются соответственно аналогами трех предыдущих, только относятся они к футболистам команды, не выходившим в матче на поле. Естественно, те не столь сильно реагируют на успех или неудачу своего клуба.

MORALE_ADD_INJURY_SEVERITY_ — изменение морали травмировавшегося футболиста в зависимости от тяжести его травмы. Значение складывается из четырех чисел, первое из которых относится к очень легкому повреждению, второе — к легкому, третье — к среднему, четвертое — к тяжелому. По умолчанию во всех четырех случаях стоит **-1**, а значит, влияние на настрой всех видов увечий одинаково. Более логичным видится такое соотношение: **-1**, **-2**, **-3**, **-4** (или **-2**, **-4**, **-6**, **-8**, если вы усиливаете воздействие морали). Ведь в реальной жизни тяжелая травма нередко выбивает футболистов из колеи, в том числе психологически.

TEAM_OF_THE_MONTH_MORALE_BOOST — улучшение настроя вашей «дружины» после того, как та признается командой месяца.

Следующие шесть характеристик отражают изменение морали у каждого игрока вашей команды в случае, если он:

MORALE_ADD_PLAYER_IS_RESERVE — начал игру на скамейке запасных;

MORALE_ADD_AMBITIOUS_NOT_PLAYED_LAST_GAME — не играл в прошлом матче, но при этом является амбициозным (это такая специальная характеристика) футболистом;

MORALE_ADD_NOT_PLAYED_LAST_GAME — не играл в предыдущей встрече, но является рядовым исполнителем;

MORALE_ADD_IN_STARTING_LINE_UP — попал в стартовый состав;

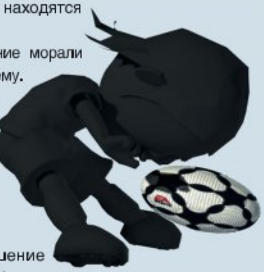
MORALE_ADD_PLAYED_LAST_GAME — сыграл в прошлом матче;

MORALE_ADD_PLAYER_BOOKED_LAST_GAME — был предупрежден в предыдущей игре. Значительно реалистичнее, если вместо оригинального **-2** вы поставите сюда **-1** или даже **0** — все-таки в реальной жизни моральное состояние игрока не так уж сильно зависит от того, получил ли он «горчичник» в прошлом матче.

Далее идут одиннадцать атрибутов вида **MORALE_ADD_FATIGUE_X_Y**, определяющие влияние усталости команды (в интервале между X и Y) на ее мораль. В оригинале коллективную мораль улучшает (на **1**) только очень низкий уровень усталости (0-5%), остальные ее либо не меняют, либо ухудшают.

MORALE_ADD_FORM_ — зависимость между общекомандными формой и моралью. Здесь указаны одиннадцать чисел, определяющие изменение настроя соответственно при 0, 10-, 20-, 30-, 40-, 50-, 60-, 70-, 80-, 90- и 100-процентной форме. Стало быть, чем в лучшей форме находятся футболисты, тем лучше и их моральное состояние.

MORALE_ADD_LINE_UPGRADE_DIFFERENCE — изменение морали игрока в том случае, если он не подходит под вашу игровую схему.



MORALE_ADD_WIN_STREAK_19_MORE — улучшение морали команды, выигравшей подряд 19 и более матчей (происходящее после очередной победы).

MORALE_ADD_WIN_STREAK_10_19 — выигравшей от 10 до 19 игр;

MORALE_ADD_WIN_STREAK_5_10 — от 5 до 10;

MORALE_ADD_WIN_STREAK_2_5 — от 2 до 5.

MORALE_ADD_LOSE_STREAK_19_MORE — ухудшение морали команды, проигравшей подряд 19 и более матчей (происходящее после очередного поражения);

MORALE_ADD_LOSE_STREAK_10_19 — проигравшей от 10 до 19 игр;

MORALE_ADD_LOSE_STREAK_5_10 — от 5 до 10;

MORALE_ADD_LOSE_STREAK_2_5 — от 2 до 5.

MORALE_ADD_OWNGOAL_ — изменение морали команды после автогола: первого в матче, второго и т.д.

MORALE_ADD_GOAL_ — изменение морали после обычного гола.

Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Прости и прощай

Удачи, Ричард, ты был отважным генералом!

Последние несколько месяцев наша новостная подборка превратилась прямо в какой-то космический вестник: первым номером обязательно шла новость о подготовке Ричарда Гэрриота к полету на МКС, а во второй новости мы с удовольствием рефлексировали, повлияет ли путешествие знаменитого геймдизайнера на судьбу **Tabula Rasa**. В этот раз мы, кажется, завершаем эту славную традицию. В ближайшем будущем вы вряд ли что-то услышите о Ричарде: Лорд Бритиш не иначе как услышал голос внеземного разума и уходит из игровой индустрии (а мы об этом еще в ноябре догадались!).

«*Это было фантастическое путешествие! И мне так хочется свежей земной еды!*» — сообщил всем Гэрриот, успешно вернувшись на Землю 24 октября. Об уходе из индустрии и речи не шло: когда мы встречались с **NCsoft** на «**ИгроМире**», нам лишь сказали, что Ричард отдыхает после полета, но в конце ноября мы можем рассчитывать на интервью («*Дорогой Ричард, а вы видели в космосе маленьких зеленых человечков?*»).

Однако интервью не состоялось ни через неделю, ни через две. 12 ноября Ричард обратился с речью к комьюнити TR (а официальное название игры, как вы помните, **Richard Garriott's Tabula Rasa**!): побывав в космосе, он пересмотрел свои жизненные ценности, обзавелся новыми интересами и уходит из игр. Вообще. Согласитесь, это звучит посерьезнее зеленых человечков.

И в то время, когда продукт-менеджер **Funcom** прогнозировал TR блестящее будущее и грандиозную популярность, судьба игры висела на волоске. Две недели мы гадали, решится ли NCsoft на ребрендинг игры или закрытие серверов — дело времени? Вкладывать деньги в несчастливый тайтл в Корее не решились: 21 ноября NCsoft объявила, что 28 февраля сервера будут закрыты. Подписчикам остается довольствоваться ивентами, которые разработчик обещал проводить до самой весны, и полутора месяцами бесплатной игры — с 10 января абонентскую плату отменят.

Ричард Гэрриот, честно признаться, давно отошел от онлайновых дел, а здесь, возможно, просто просчитал партию на несколько ходов вперед и успел уволиться до закрытия проекта. В любом случае грустно, что на игровом небосклоне стало одной звездой меньше.

Что касается TR, то это еще одна нефэнтези MMORPG, которая не смогла состязаться с оравой WoW-клонов. А пока нам остается только присоединиться к отчаявшемуся комьюнити: RIP, Tabula Rasa.

Да здравствует Aion!

В NCsoft нового года ждут с особенным трепетом: в портфолио компании давненько не появлялось хитовых проектов.

Корейским студентам и школьникам этой зимой придется туго: одна из самых ожидаемых игр года, **Aion: The Tower of Eternity**, неизменно собирает полные сервера. Только подумайте, в течение первых двух минут открытого корейского (!) бета-теста в игру залогинилось 11 000 человек, через час — 40 000, а через три дня — уже и все 170 000 (в **Mythic Entertainment**, наверное, сейчас сидят и воют от зависти).

Когда начнется европейская бета, пока неизвестно, но в **NCsoft Europe** нам ясно дали понять, что они планируют выпустить игру до лета. Возможно, даже в середине весны.

Докатиться до онлайна

Вызнать какие-то подробности о новой MMOG не так уж просто: официальный сайт REE явно обделен вниманием компании. На нем есть одна-единственная гиперссылка, и та на новость в блоге Variety.

Разработчики продолжают охоту за знаменитыми книжными лицензиями: вслед за «**Иноземьем**» **Тэда Уильямса** в онлайн отправилось «**Колесо времени**» (The Wheel of Time) **Роберта Джордана**. Сам писатель умер в сентябре 2007 года от сердечной болезни, однако американская корпорация **Red Eagle Entertainment** (REE) успела выкупить у него эксклюзивные права на создание любой продукции по «Колесу времени». А не воспользоваться популярностью серии, разошедшейся общим тиражом в 44 млн томов, как-то странно.

REE сразу установила себе высокую планку. Корпорация одновременно готовит игры для всех платформ (консоли, PC, мобильные телефоны), не менее трех фильмов и, конечно, MMORPG по мотивам.

Только будущее этой MMORPG пока туманно. Сейчас не объявлены не то что даты выхода или особенности геймплея, но даже название игры и ключевые сотрудники студии.

Но и это еще не все: незадолго до смерти Джордан очень резко отзывался о том, как REE эксплуатирует его вселенную, и даже грозился отсудить права обратно. Вряд ли фанаты такое забудут. С другой стороны, сейчас REE делает все, чтобы их задобрить: студия заручилась поддержкой жены и бессменного редактора Джордана, **Хэрриет Ригни**, а она изо всех сил нахваливает задумку. Посмотрим, что из этого выйдет.

Пир во время чумы

Не каждая мерзкая нечисть удостаивается такого теплого приема, как Король-лич.

«**ИгроМир 2008**» выдался особенно рыбным на онлайновые игры. Помимо разработчиков **Warhammer Online** и **Age of Conan**, в Россию впервые пожаловала **Blizzard Entertainment** — и, заметьте, не в какой-то праздный летний сезон, а прямо перед запуском второго дополнения — **Wrath of the Lich King**. На выставке было все: и русская служба поддержки, в полном составе вывезенная из теплого французского офиса в обезумевший 57-й павильон,

и демоверсия грядущего дополнения, и трон Короля-лича, и, только представьте, второй человек в Blizzard — операционный директор компании **Пол Сэмс**. В начале выставки его путали с Робом Пардо, в конце — прятали в VIP-переговорной, но даже это не помешало нам прорваться к главному финансисту Blizzard. Тех, кто от нервного напряжения уже падает в обморок, придется разочаровать: со знаменитым «when it`s done» Blizzard ничего делать не собирается.

Что там, у нас вообще не получилось выведать у Пола ни одной даты. Он улыбался, обливался потом, отшучивался как мог, но не раскололся. Зато сказал, что «Россия — замечательная страна» (в Blizzard, оказывается, это поняли, еще когда увидели продажи **Warcraft 3** в 2002 году, — долго же они раскочегаривались) и отныне все проекты будут тут же локализовываться и выпускаться у нас вместе с европейскими.

Темпами продвижения WoW в России в головном офисе довольны. Мало того, русское комьюнити растет такими темпами, что на «ИгроМир» специально привезли менеджеров из отдела кадров. Табличка «Blizzard ищет таланты» (Blizzard is hiring) многим будет сниться еще долго.

Кстати сказать, 2,8 млн коробок WotLK, раскупленные по всему миру в первые 24 часа, наверняка разочаровали близзардовских боссов. На «ИгроМире» Пол заявил, что они рассчитывают продать никак не меньше 4,5 млн в первые сутки!

И напоследок: схема поддержки WoW — «три небольших контент-патча и одно крупное дополнение каждый год» — остается в силе, но подготовка следующего аддона, возможно, займет у Blizzard больше года. Из чего можно сделать вывод, что следующий аддон уже запланирован.

Коротко о важном

Если ведущий геймдизайнер не сболтнул лишнего, то The Agency станет первой очень дорогой, но при этом условно-бесплатной онлайновой игрой. Интересно, а про Guild Wars он просто позабыл?

- **Age of Conan: Hyborian Adventures** и **Warhammer Online: Age of Reckoning** продолжают идти ноздря в ноздрю: в этом году обе игры появятся в Южной Корее. Что теперь скажут защитники **Blizzard**?
- Из американского офиса Funcom уволено 70% сотрудников, в основном из отдела по работе с клиентами и контролю качества. К счастью, представители компании утверждают, что это связано не с поддержкой Age of Conan, а с плановыми мерами по оптимизации расходов и стратегическими перестановками. Доподлинно известно лишь одно: на разработку **The Secret World** это никак не повлияет.
- Ходят слухи, что шпионская экшен-адвенчура **The Agency** от **Sony Online Entertainment** получит условно-бесплатную бизнес-модель. Ведущий геймдизайнер игры **Кевин О'Хара** заметил, что «*The Agency — не столько MMORPG, сколько шутер, а шутерные игроки не привыкли платить абонентскую плату. Почему бы не заменить ее микротранзакциями?*».

Спасите CCP?

Смотришь на происходящее в мире и думаешь: вот уж и правда, у кого бриллианты мелкие, а у кого щи несоленые. В то время как Blizzard недораспродала в первые сутки 2 млн копий WotLK, исландская компания **CCP** сдержанно отзывается о своем финансовом состоянии и вообще не комментирует разработку новых проектов.

Дело в том, что в октябре 2008 года в хрупком островном государстве случился самый настоящий экономический кризис. Курс исландской кроны обвалился почти на треть, правительство национализировало второй по величине банк **Landsbanki Islands HF**, а руководство страны даже просило у России €4 млрд взаймы. Мало того, какой-то шутник выставил всю Исландию на аукцион eBay, и страна чуть было не ушла с молотка за $17,28 млн при стартовой цене в 99 пенсов. Но кто-то добрый вовремя подсуетился и заботливо снял лот с торгов.

Вся эта вакханалия вынудила генерального директора CCP **Хилмара Петурссона** заявить, что компания переживает не лучшие времена, но за судьбу **EVE Online** бояться не надо. У CCP есть подписчики по всему миру, а уж на планете всегда найдется десяток тысяч зажиточных игроков, которые готовы уберечь компанию от банкротства. Веское тому доказательство — недавний запуск аддона **Quantum Rise**.

Все равно тебя не брошу

В бету космической MMORPG **Jumpgate: Evolution** неожиданно записалось 150 000 игроков со всего света (не забывайте, что в той же EVE Online, которой нет равных среди sci-fi-MMOG, сейчас 200 000 активных подписчиков).

Но компания-разработчик NetDevil не собирается отказываться от поддержки оригинальной игры, **Jumpgate: The Reconstruction Initiative**, которая пользуется успехом с 2001 года. Что же, оригинал приносит высокую прибыль? Едва ли, но лояльность игроков разработчикам пока важнее, чем золотые горы, а NCsoft, закрывающей уже второй проект под непрекращающиеся стоны комьюнити, неплохо бы поучиться у небольших студий общению с игроками. ■

Как бы насмехаясь над кризисом, обрушившим всю исландскую экономику, CCP запустила девятое дополнение в EVE Online.

Конечно, эти летающие бочки из первой Jumpgate не идут ни в какое сравнение с современным онлайновым космосом. Но в оригинал продолжают играть — видимо, его ждет счастливая старость.

Алена Ермилова

INTERNET@IGROMANIA.RU

Star Trek Online

- Жанр
  MMORPG
- Разработчик
  Cryptic Studios
- Издатель
  Не объявлен
- Бизнес-модель
  Подписка
- Сайт игры
  www.startrekonline.com

ДАТА ВЫХОДА
2011 год

Star Trek Online — дорогая игра по известной лицензии, с поразительной точностью повторяющая злоключения своего прародителя. Оригинальный сериал **Star Trek** («**Звездный путь**») хоть и продержался на канале NBC три года, но шел в самое непопулярное время и собирал на редкость низкие рейтинги. Намучившись, NBC сняли его с эфира. Популярность лицензии вернули лишь спустя несколько лет анимационный сериал и полнометражная картина. Такая же история случилась и с STO: сначала MMORPG была припрятана у **Perpetual Entertainment**, но в итоге Perpetual разорилась, а игра оказалась за бортом онлайновой вселенной.

Летом 2008 года космический мусор подобрала американская компания **Cryptic Studios**, и теперь, кажется, STO попала в надежные руки. Художники пашут как проклятые, официальный сайт постоянно пополняется, а продюсер недовольно морщится и всячески отнекивается, как только слышит что-то про использование наработок Perpetual.

Но STO интересна не только тем, что удачно перенесла клиническую смерть. Игра явно выйдет в следующей MMOG-волне, когда старушка **EVE Online** и ветеран **World of Warcraft**, возможно, подрастеряют былую мощь. И конкурировать игре придется не с проектами двухлетней давности (а именно это происходит на рынке сейчас, когда **Age of Conan: Hyborian Adventures** и **Warhammer Online: Age of Reckoning** бодаются с **Lineage 2**, **EverQuest 2** и сами понимаете кем), а со **Star Wars: The Old Republic**, **Guild Wars 2**, **The Otherland** и новой sci-fi-игрой от **Blizzard**. Чтобы выжить в такой nextgen-борьбе, громкой лицензии недостаточно, нужно и что-то за душой иметь. Чего нам ждать от STO, мы тщательнейшим образом выспросили у продюсера игры **Крэйга Зинкиевича** (Craig Zinkievich).

Спаси и сохрани

Поскольку Cryptic Studios переделывают игру, по сути, с нуля, целостной картины мира пока нет. Поэтому Крэйг рассказал нам лишь про то, что хотя бы частично готово на данный момент. Одна из основных особенностей игры — система квестов. Каждое задание будет иметь минимум два решения — стандартное силовое и мирное. Тут разработчики честно исполняют заветы создателя вселенной **Джина Родденберри**, Крэйг открыто заявляет: *«Будущее должно быть лучше настоящего, поэтому нельзя сводить геймплей к тупой резне. Оплотом вселенского спокойствия и справедливости в игре, как и в фильме, станет Объединенная Федерация Планет (United Federation of Planets), а Ромуланской (Romulans) и Клингонской (Klingon Empire) звездным империям вновь достанется роль «не злых, но других» цивилизаций»*.

Крэйг обещает, что сюжет будет похож на историю из **Star**

Этот арт нарисован в мае 2006 года еще в Perpetual. В Cryptic о наработках предшественника отзываются не иначе как о «всего парочке стоящих концептов».

На вопрос о том, будут ли астероиды, черные дыры и прочие космические напасти влиять на геймплей, Крэйг таинственно промолчал. Если честно, на согласие это молчание походило мало.

Trek 2: The Wrath of Khan («**Звездный путь: Гнев Хана**»), где, напомним, на тропу войны вышли генетически созданный совершенный человек и один из главных героев капитан Кирк.

Свести счеты с соперником можно будет и в космосе, и на планете. Это, пожалуй, главное, чем будет удивлять нас STO. До сих пор нет ни одной MMOG, где масштабные космические баталии уживались бы с классическим «наземным» режимом игры (кое-какой симбиоз есть, например, в **Ace Online**, но передвижения по суше там сведены к простым перебежкам от одного NPC к другому, нормальных сражений и квестов нет).

В STO и космические, и сухопутные баталии — самостоятельные взаимодополняющие элементы геймплея. Игрок сам будет решать, где проводить больше времени. Бои в космосе неспешны и размеренны. «*Перед вами целая вселенная, стоит задуматься о вечном, а не пороть горячку*», — замечает Крэйг. При этом, рассказывая о космических операциях, он отмечает: «*В большинстве игр, где действие происходит в космосе, схватки напоминают собачью свару. Налетели, покусали, разлетелись. Исход в основном зависит от класса вашего корабля, а не от умения пилота. Мы же стараемся сделать серьезные тактические бои, готовиться к которым придется едва ли не дольше, чем собственно сражаться. Во время схватки вам понадобится все ваше умение, реакция, способность просчитывать ситуацию на несколько шагов вперед и видеть слабые стороны конкретного противника*».

Можно сказать, что космические баталии рассчитаны на хардкорных игроков: никаких автоуворотов и самонаводящихся ракет в игре, скорее всего, не будет. Зато сухопутные стычки разработчики планируют упростить до предела, превратить их чуть ли не в слэшер в духе **Devil May Cry**. «*На поверхности планет геймплей быстрый, яркий, не отягощенный лишними подсчетами и выбором нужной позиции*», — описывает наземные схватки Крэйг.

А вот с тем, как будут организованы переходы между космическими битвами и планетарными похождениями, ясности пока нет. Нам либо предложат садиться на планету самостоятельно, с возможностью сражаться на космолетах в верхних слоях атмосферы, либо обойдутся стандартными прыжковыми вратами и бесконечными загрузочными экранами. Хотелось бы, конечно, увидеть первый вариант.

Крыло мое

Космическим битвам разработчики уделяют все же значительно больше времени. Вот что Крэйг рассказал нам про космолеты: «*Сейчас уже точно известно, что у нас в игре будут флагманы, крейсеры, звездные катера и большие научные станции. Также мы планируем добавить звездолеты уровня Enterprise, Defiant или Voyager — ведь это легендарные корабли из фильмов*».

Странно, но ни в крейсер, ни в научную станцию нельзя зайти с друзьями-сопартийцами, пассажиров придется оставить за бортом, на момент релиза вы будете единственным членом экипажа, не считая NPC-прислуги на капитанском мостике. Эта AI-команда сродни наемникам в других играх: вы можете повышать характеристики отдельным NPC, но никто не разрешит вам влиять на общую модель поведения или специализацию помощника. Тут Крэйг добавляет: «*У каждого компьютерного болванчика будет свой психотип и даже некое подобие характера. Например, если вести себя слишком грубо с вашими подопечными, то никто не гарантирует, что они в один прекрасный момент не угонят ваш корабль, а вас самого не выбросят за борт*».

Расовый конструктор

Заметьте, что персонаж на всех скриншотах один и тот же, даже стоит в одинаковых позах. Хочется думать, что он действительно стоит, а не предусмотрительно поставлен в «Фотошопе».

Каждый раз на анонсе новой MMORPG происходит примерно следующее. На растерзание журналистам отдают самого главного разработчика, но он, хитро улыбаясь, выдает что-нибудь вроде: «*Уникальных рас у нас в игре будет целых шесть, но пока мы готовы рассказать только об одной, об остальных вы услышите на следующей GDC*».

В STO дела обстоят совсем по-другому: благодаря сериалу все расы известны заранее, поэтому Cryptic никого особенно и не удивила, анонсировав сразу пять. Уже достоверно известно, что в игре будут люди (human), вулканы (vulcan), клингоны (klingon), горн (gorn) и орион (orion), — но нам на ушко Крэйг шепнул, что их количество не ограничено в принципе и игрок сможет легко создавать свои: «*Сам процесс кастомизации будет напоминать сборку существ в **Spore**. Вы налепляете на аморфное тело персонажа уши, носы, клювы и усы самых разных рас и получаете таким образом совершенно безумных гибридов. Ни умения, ни типы кораблей, ни характеристики героя к определенным расам не привязаны, и завернутый в улитку слизняк будет бегать почти так же быстро, как и пятилапый монстр*».

■■■

Все это, конечно, замечательно. Но на нашем с вами веку ни варп-двигатель, ни машину времени, скорее всего, не изобретут, а релиз STO намечен на конец 2011 года, при этом работы начаты практически с нуля. Все вопросы про другие, не упомянутые в нашей статье игровые элементы разбиваются о веселую улыбку разработчиков и стандартное: «*У нас будет множество интересных вещей вроде динамического мира, вручную отрисованных планет и процедурно сгенерированной галактики*». Как за три года можно создать игру, способную конкурировать не то что с nextgen-MMORPG, а хотя бы с нынешними лидерами жанра, категорически непонятно. ■

Если Cryptic не лукавит, то игра находится в разработке около полугода, а тем временем многие локации уже готовы и выглядят очень недурственно.

Это одна из баз Starfleet, земного космического командования. Но вот на Земле она находится или нет, разработчики тщательно скрывают: с постройкой якобы связан один из больших сюжетных квестов.

Интервью: Алена Ермилова

INTERNET@IGROMANIA.RU

*MMORPG **Age of Conan: Hyborian Adventures**, кажется, родилась под несчастливой звездой. Злополучная поддержка DirectX 10, которой не было, скандал с анимацией женских персонажей, когда разработчики попали на переделку миллионов движений, явная непопулярность продюсера и, конечно, скверный запуск сделали свое черное дело. Стоит только обмолвиться об AoC на любом MMOG-форуме, как отовсюду несется трехступенчатая брань.*

*За прошедшие с релиза полгода игра сильно изменилась, и даже разработчики ее главного конкурента, **Warhammer Online: Age of Reckoning**, резонно замечают: AoC — достойный соперник.*

*Другой вопрос — почему Funcom, компания, у которой за спиной уже был один неудачный запуск (вспомним **Anarchy Online**!), никаких уроков из него не извлекла? Ответчиком выступил продукт-менеджер Age of Conan **Эрлинг Эллингсен** (Erling Ellingsen). Пожалуй, это первое интервью, в котором Funcom не постеснялась посмотреть правде в глаза.*

НА КРАЮ БЕЗДНЫ

FUNCOM РАССКАЗЫВАЕТ О ПРИЧИНАХ ПРОВАЛА AGE OF CONAN

О толпе варваров

Любой разговор об Age of Conan начинается с того, что «Funcom завалила запуск». Признаю, в какой-то мере это правда: мы стали жертвой собственных амбиций. Мы подгадали с релизом так, чтобы все внимание было устремлено на нас. Какими иллюзиями мы себя тешили! Только взгляните на обзоры, оценки не опускаются ниже 8,5. Конечно, игроки ломанулись в Хайборию толпой. Самое страшное, мы и предположить не могли, что игру ждут настолько. В магазинах в мгновение ока размели миллион коробок.

Ориентация на возрастную аудиторию — это и личные предпочтения создателей, и маркетинговый ход одновременно.

К такому наплыву мы оказались просто не готовы. Мы думали, что игроки проведут больше времени в Тортаже и у нас будет возможность доработать высокоуровневый контент или хотя бы подправить что-то в глубине игрового мира. Решительные требования первых игроков-восьмидесятников поставили нас в тупик.

О готовности к релизу

Дата запуска любой MMORPG зависит не только от готовности самой игры. Финансовые вопросы, общее состояние рынка тоже вносят свои коррективы. Но когда мы запускали «Конана», мы, разумеется, считали, что готово абсолютно все.

Хотя, если бы решение принимал лично я и у меня были все деньги мира, я бы выпустил AoC через полгода; но тут, сами знаете, на подходе были конкуренты, Warhammer Online и **Wrath of the Lich King**. А решали бы дизайнеры — зуб даю, они бы запросили еще не меньше двух лет.

Я считаю, что сам запуск прошел отлично, а впечатление смазала общая нестабильность игры.

О новой планке качества

Тут свою лепту внесли журналисты-обзорщики. Они были в восторге от новой боевой системы, разветвленных диалогов, квестовых линий в стартовой локации... Почти все обзоры были написаны сразу после релиза, когда на недостаток контента все смотрели как-то сквозь пальцы. И мы попались! Через два месяца, когда многие докачались до максимального уровня, выяснилось, что вещей в игре очень мало, а ошибок куда больше, чем мы думали.

На что-то не хватило совсем немножко времени. Например, нам нужно было всего две недели, чтобы дописать один несчастный патч, который вводил в игру осады крепостей.

Говорят, что в игре мало территорий для нормальной прокачки, все персонажи похожи друг на друга. Но ведь это проблема не только Age of Conan! Вы вспомните World of Warcraft. Был там высокоуровневый контент после запуска? Не было! Вообще, World of Warcraft после релиза ничем не отличался от **EverQuest**. Но он был отполирован до блеска — и потому игра выстрелила. А мы поторопились, и теперь лишь карабкаемся наверх. Говорю вам, в Blizzard не придумали ничего сверхъестественного, они просто задали новый уровень качества, и в этом им пока нет равных.

Ругаются, что мы не вынесли никакого урока из неудачного запуска AoC. Может быть. Зато после релиза мы твердо усвоили: it's done when it's done. Blizzard недаром имеет самую успешную MMORPG на рынке.

О стартовой локации

Стартовая локация Тортаж — самая отполированная зона в игре. Думаю, половина хвалебных обзоров появились благодаря ее квестам и проработанной сюжетной линии.

В то же время Тортаж, как и любая другая начальная зона, проходится линейно. Чтобы не тратить время игроков, мы хотели предложить тем, кто качает не первого персонажа, сразу делать героя 20-го уровня, пропуская надоевший Тортаж. Я, по крайней мере, так бы и делал: со скуки помереть можно, когда тебя в сотый раз выбрасывает приливом на берег. Еще один прощелк! Игроки отказались: судя по опросам, большинству нравится бродить по Тортажу во второй, третий и даже четвертый раз подряд.

В надежде, что игроки будут качаться медленно, Funcom ввела осады крепостей лишь через две недели после релиза. И просчиталась.

О космическом геймдизайнере

Я искренне рад за Ричарда Гэрриотта! Он очень приятный малый, и здорово, что спустя 35 лет он, наконец, исполнил свою мечту — слетал в космос. Единственное, с чем ему не повезло, так это с датой релиза **Tabula Rasa**. За последние несколько месяцев СМИ прожужжали всем уши о шестом космическом туристе, и, если бы TR запустили сейчас, ее купило бы куда больше народу, чем год назад. Купили хотя бы для того, чтобы посмотреть, какие мысли приходят в голову космическим путешественникам.

В любом случае сейчас самое время для дополнения, и я безмерно удивлюсь, если **NCsoft** его не выпустит (мы беседовали с Эрлингом еще до того, как NCsoft сообщила о закрытии TR).

О том, что бы я сказал разработчикам

Если бы я был казуальщиком, я бы ничего не сказал: я был бы слишком увлечен исследованием Хайбории. За те полгода, что прошли после релиза, казуальщики еще не успели достигнуть 80-го уровня, и им в игре нравится.

Но вот если бы я был хардкорщиком (а я им был, пока не устроился работать в Funcom), у меня бы скопилось порядочно претензий к создателям. Дайте мне высокоуровневые вещи! Легко представить, как игрок с трудом добывает новые доспехи на 10 уровней выше, чем у него, надевает их — а характеристики персонажа почти не меняются.

Вот вам еще одна наша ошибка. Мы не мотивировали игроков выбивать из монстров новую экипировку. Все высокоуровники ходят в одинаковых доспехах, и это просто трагедия. Мы допустили эту ошибку в самом начале игры. На момент релиза в клиент было заложено 1500 сетов одежды (соответственно, число уникальных предметов — несколько тысяч), а сейчас их во много раз больше. Но так получилось, что в самой игре используются лишь несколько сотен: шанс выпадения уникальной брони очень низок, какие-то вещи вообще существуют в единственном экземпляре. Отсюда вытекает недоразвитая социальная система. На самом деле, все MMORPG завязаны на торговле и постоянном поиске лучших вещей, но правильный геймдизайн должен не дать игроку задуматься об этом.

О следующей MMORPG

У нас в рукаве спрятана еще одна очень амбициозная MMORPG **The Secret World**, и сейчас над ней трудятся не покладая рук (в Funcom четыре обо-собленных команды разработчиков). Но с запуском The Secret World придется повременить.

Не то чтобы мы считаем, что AoC подпортил репутацию Funcom, но говорить о новой MMORPG, когда у тебя на руках уже есть довольно сырой проект, неуважительно по отношению к игрокам. Мы не хотим, чтобы возник малейший повод для сомнений: сворачивать поддержку AoC мы не собираемся.

О нас и о вас

Летом откуда-то появилась новость, что у нас слишком взрослая аудитория. Мол, среднему игроку в Age of Conan 29 лет, и мы этим очень недовольны: взрослые люди меньше играют, сервера пустые... Такая глупость, право слово! Во-первых, мы никогда ничего такого не говорили. Во-вторых, мы и при разработке ориентировались на взрослую аудиторию: какая еще может быть аудитория, если в первом же квесте вы спасаете полуобнаженную женщину?! В-третьих, чем старше человек, тем меньше он играет ежедневно, тем дольше карабкается по лесенке уровней и больше пла-

Почему провалился Age of Conan

■ AoC вышел в свет ужасающе забагованным: монстры не умирали, персонажи не говорили, строчки текста наползали одна на другую — в общем, это было похоже скорее на закрытое бета-тестирование, чем на полноценный релиз проекта по подписке.

■ Интересные квесты и разветвленные диалоги заканчивались вместе со стартовой зоной: после 20 уровня полноценный игровой мир кишел скучнейшими заданиями из разряда «найди, убей и принеси».

■ Отсутствие высокоуровневых вещей до сих пор убивает гениальную систему кастомизации: по достижении максимального уровня все несравненные чернокожие и лысые герои выглядят абсолютно одинаково. Стоящих вещей для 80-го уровня на сервере обнаружился десяток, и когда все игроки их раздобыли и надели, то выяснилось, что персонажи похожи как две капли воды.

■ Как следствие, в игре очень плохо развита социальная составляющая. В AoC нет стимула ходить в рейды (локаций немного, и, главное, вещи там сыплются одни и те же), нет смысла торговать (а если честно, то просто нечем), нет даже фана от того, что ты, наконец, нашел ту самую вожделенную вещь: характеристики она все равно не поднимет.

■ Свинью разработчикам подложила и компания, комплектовавшая дорогущие коллекционные издания: в некоторые коробки забыли положить самое главное — ключ.

■ Funcom здорово досталось даже от европейских феминисток. Дело в том, что геймплей AoC построен на реальной физике, любое движение персонажа выверено и просчитано. Иными словами, пока герой не закончит замах, движок не засчитает удар. Так уж получилось, что у женских персонажей в силу анатомии все комбо выходили длиннее в среднем на 25% (вот сравнение лишь самых простых движений, смотрите сами: ***http://www.youtube.com/watch?v=k-C4z-pTrlI***). А значит, и урон в секунду получался на целых 25% ниже! Летом Funcom пришлось срочно переделывать миллионы анимаций.

■ Долгое время разработчики не признавались во всех этих огрехах: первые месяцы продюсер и менеджеры рассказывали в основном о светлом будущем проекта, когда игрокам хотелось узнать, чем скрасят их темное настоящее. В результате Гаут Годагер заимел не самую лучшую репутацию как продюсер, а беднягу Эрлинга обзывали вруном.

Все это не мешает «Конану» оставаться самой красивой и, пожалуй, все-таки самой инновационной MMORPG на сегодняшний день. Однако неправильной работой с комьюнити Funcom отсекла себе половину аудитории и здорово подорвала имидж проекта.

«Конану» можно приписать множество недостатков, но одного у игры не отнять: AoC — самая красивая MMORPG... даже без всякого DirectX 10.

Альтернативное мнение

На прошедшем «**ИгроМире**» мы много говорили с разработчиками о кризисе, конкуренции в индустрии, безусловном первенстве всемогущего **World of Warcraft** (там как раз неделя оставалась до запуска дополнения). Оказалось, что понятия «проваленный запуск» и «неудачный проект» весьма относительны. К успехам старшего брата западные компании относятся философски, а чтобы быть популярным, совсем не нужно тратить на поддержку по $200 млн. Например, **Пол Барнетт** (Paul Barnett), старший креативный директор **Warhammer Online: Age of Reckoning**, совсем не опечален, что 45% сбежавших из WoW ради WAR вернулись обратно. Так, может, мы зря виним Funcom, когда у нее есть целый миллион игроков? Вот что думает на эту тему Пол:

«Чтобы быть успешным на MMOG-рынке, не обязательно быть Blizzard. World of Warcraft в онлайновой индустрии — это все равно что **The Beatles** в поп-культуре. Их появление с ног на голову перевернуло наше представление о музыке; они были безумно популярны, собирали целые стадионы, а за кружки, футболки и кепки с их фотографией люди были готовы часами простаивать в очередях. Они навсегда поменяли мировоззрение миллионов.

Очевидно, что в мире нет места вторым The Beatles, как и второму WoW. Но это игра двухлетней давности, и мы не пытаемся ей подражать. Warhammer Online, Age of Conan — это новая волна, все равно что **Led Zeppelin** в музыке. Тяжелый рок, которым наслаждаются только настоящие ценители.

Если следовать логике Пола, то WAR и AoC — это такие рок-группы от онлайна. А в ближайшие два-три года нас ждут, видимо, панк-рок, хеви-метал и альтернатива.

Не нужно иметь 1 млн, 10 млн или 25 млн подписчиков, чтобы быть прибыльными. Меня вообще смущает определение «не оправдавший ожиданий проект» по отношению к WAR или AoC. О чем мы говорим, если свое бессмысленное существование окупает даже такая скучнейшая «игра», как **Second Life**! Правильно, все познается в сравнении, но WoW — это не идеал, на который стоит равняться. Наоборот, надо признать, что его конкуренты могут и должны быть другими. Успешность — крайне растяжимое понятие. Я, например, вообще считаю, что мы лузеры. Как! У нас нет подписчиков на Марсе! Это катастрофа! О каком успехе может идти речь?!

А если серьезно, то оценить успешность игры очень легко. Funcom живет и здравствует? Еще бы, она даже локализует AoC в России! А это ли не доказательство, что «Конан» справился с World of Warcraft? Ведь никто, запомните, никто не станет поддерживать игру себе в убыток.

Ну и напоследок. Путешествуя, я встречаю разных людей, но все они дают мне советы, как «улучшить и удержать на плаву» WAR. Я, честно сказать, знаю только четыре компании, которые имеют право мне указывать, — они, как и я, свою игру уже придумали, разработали, запустили и поддерживают. Funcom, кстати, в их числе. Остальные умники, которые рассуждают о провальных запусках и невыгодных бизнес-моделях, уж простите, меня не волнуют.

Мне кажется, это все равно что измышления развивающихся стран на тему полетов в космос. Кто был в космосе? Вы были, мы были. Время от времени летают другие страны, китайцы вот недавно приобщились. Но я никогда не поверю, что Россия станет слушать советы Руанды или Уганды о том, как и когда запускать «Союзы».

тит, ведь у нас — подписка. Возрастная аудитория — мечта любого онлайнового разработчика!

Об экономическом кризисе

Как бы странно это ни звучало, но мы ждем не дождемся экономического кризиса! Практика показывает, что во время различных социальных перетрясок люди начинают тратить больше денег на развлечения: скупают музыку, больше ходят в кино, наконец, больше играют, в том числе и в компьютерные игры. Это помогает забыть о проблемах, уйти от реальной жизни. Я уверен, что Funcom экономический кризис не повредит.

Об уходе продюсера и геймдиректора

Никто не заставлял Гаута (Гаут Годагер, бывший продюсер «Конана». — ***Прим. «Игромании»***) уйти, он сам устал от игры, которой отдал пять лет жизни. Мне жаль с ним расставаться, но «Конану» будет лучше под присмотром Крэга (Крэг Моррисон, новый продюсер AoC. — ***Прим. «Игромании»***).

Гаут и Крэг — совершенно разные продюсеры. Гаут в душе мечтатель, очень нужный в начале разработки человек. Он столько всего придумал, весь геймплей на своем горбу вытащил.

А Крэг другой, он реалист. Он сначала прикидывает, что команда может сделать в данный момент, делает это — и только потом предается размышлениям на тему «что бы нам еще такого придумать». Крэг не силен в создании новых концепций, но у него замечательно получается организовывать работу других. Сейчас Age of Conan нужен именно такой человек. Крэг одну игру уже вытащил, и с Конаном у него тоже все получится, вот увидите. ■

Этот арт — все, чем Funcom удосужилась проиллюстрировать новое дополнение. Мол, недаром говорят, что картинка заменяет тысячи слов.

А со словами норвежцы теперь предельно аккуратны. It's done when it's done — большего вы от них не дождетесь.

Тактика и стратегия непрерывного действия

Более 200 моделей техники ВМВ: танки, бронемашины, пушки, самолеты, корабли...

Каждый снаряд, каждая пуля, каждый осколок ведут себя по законам физики.

Поддержка разных типов снарядов, учет толщины брони, ее наклона и угла попадания снаряда.

1 Высокая степень интерактивности среды: любой объект можно разрушить или сжечь.

В тылу врага 2

Лис пустыни

2 Контролируйте движение, стрельбу, выбор снарядов и вооружения любого юнита в режиме «прямого управления».

3 Захватывайте любую технику, ремонтируйте ее, обеспечивайте топливом и боеприпасами.

4 Устанавливайте минные поля, заграждения из мешков, ежей и колючей проволоки.

5 Ведение огня из-за укрытий и зданий резко повысит шансы ваших бойцов на выживание.

★ 10 МАСШТАБНЫХ ОПЕРАЦИЙ
★ РЕЖИМ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ
★ 5 МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ РЕЖИМОВ
★ ГЛОБАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ИГРОКОВ

1С ФИРМА «1С»

BEST WAY

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2008 Компания Best Way. Все права защищены. РЕКЛАМА

1С МУЛЬТИМЕДИА — АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Алена Ермилова
INTERNET@IGROMANIA.RU

Аллоды онлайн

Nival Online на прошедшем «**ИгроМире**» вновь порадовал: в своей длинной воодушевляющей речи о вечном **Сергей Орловский** как бы между делом упомянул, что релиз назначен на март этого года, а если запуск не дай бог перенесут, то его, Сергея, «можно будет ловить за язык и за что угодно, чтобы он следил за базаром».

Это, согласитесь, уже какая-то гарантия, но время до весны у «Нивала» еще есть, и Сергея мы пока оставим в покое. Сегодня в наши астральные сети попался креативный директор «**Аллодов онлайн**» **Александр Мишулин**. От него мы узнали много нового про крафтинг, управление кораблями, сезонные квесты и настроения в офисе.

Жанр
MMORPG

Издатель/разработчик
Nival Online

Бизнес-модель
Условно-бесплатная

Сайт игры
www.allodsonline.ru

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Кания и Хадаган

Кания — это вольная Русь, страна мудрых правителей, где нет места репрессиям и оброкам.

У Кании очень выгодное территориальное расположение: ей принадлежит огромная и богатая Сиверия с могучей рекой Вертыш, по которой когда-то сплавлялся знаменитый путешественник Ермолай.

В Сиверии безумно холодно. Чем дальше на север, тем сильнее морозы и метель, а в самой северной точке Кании, на острове Новая Земля, вам даже придется пить согревающие напитки, чтобы не замерзнуть до смерти.

Хадаган владеет куда менее плодородными степями, зато ресурсы это индустриальное тоталитарное государство использует гораздо умнее. На земле Хадагана полно фабрик, заводов и гигантских тренировочных центров, выполненных в советской эстетике. В одном из них, в Красных степях, новички-хадаганцы будут проходить обучение. Там еще развешаны бело-сине-красные флаги — символ единства трех рас, входящих в состав Империи.

Крафтинг

По механике наш крафтинг похож на однорукого бандита. Например, у алхимика есть ступка с барабанами, на каждом из которых десять слотов. В начале игры барабана всего два (то есть смешиваются только два ингредиента), но если прокачать навык, то можно обзавестись и пятью барабанами.

Предположим, мы хотим сделать зелье из трех трав (у этого персонажа навык уже прокачан достаточно, и у него в ступке три алхимических барабана). Кладем ингредиенты в ступку и начинаем их «толочь» — вращать колеса.

Каждый ингредиент зелья, будь то ягода, плод или трава, может разложиться на четыре волшебных компонента, которые появляются с разной частотой. Эти компоненты известны заранее. Например, мята распадается на скорость (четыре слота на барабане), восстановление (три слота), исцеление (два слота) и повреждение (один слот), а валериана — на исцеление (4), повреждение (3), скорость (2) и силу (1). Если комбинация компонентов, выпавших на барабане, совпадает с рецептом, у нас получается какое-нибудь стоящее зелье, если нет — бормотуха.

И вот мы подошли к самому интересному. Ингредиенты могут не совпасть, когда барабаны остановятся, но их можно доворачивать на несколько слотов вверх или вниз — в этом-то и состоит мастерство алхимика. Кроме того, есть жесткие рецепты, когда компоненты должны совпасть строго слева направо, а есть нежесткие, где порядок компонентов неважен.

Бормотуха, которая получается после каждой неудачной варки, не окупает даже затраты на компоненты (она стоит сущие медяки). Зато, если ее выпить, с героем приключаются всякие смешные вещи: персонаж позеленеет, уменьшится, ему может стать плохо. Эффекты только внешние, на здоровье они не влияют, поэтому можете смело экспериментировать.

Шампунь, бальзам и ополаскиватель

Гибберлингов не случайно именно трое: у нас просто нет юнита из двух зверьков, поэтому здоровые и веселые гибберлинги у нас гуляют вместе, а раненые, грустные и усталые — только по одному. Честно сказать, гибберлинги задали задачку нашим программистам: вы представьте себе стартовую локацию, там же анимации и персонажей в три раза больше, чем в других зонах! Чисто технически гибберлинг — это один персонаж: гейммеханика вообще не знает такой ситуации, чтобы, скажем, один гибберлинг умер, а два других остались сражаться. Или, например, что один присел отдохнуть у костерка, а два других побежали выполнять квест. Мы продумывали такие варианты, но писать тонны программного кода ради одних только гибберлингов очень дорого. И даже не столько дорого, сколько обидно: больше в игре «тройная» механика нигде не используется, столько труда будет пропадать.

Так как с точки зрения геймеханики это один персонаж, предметы будут одни на всех. Базовые вещи вроде штанишек или рубашек будут надеваться на каждого, а остальное — шлемы, перчатки, наручи, ботинки — будет делиться между тройняшками.

Священные войны

У нас в команде полно гиков, у каждого есть свои любимые игры, каждый привык к определенному интерфейсу и способу управления. Поэтому всякий раз, когда мы их обсуждаем, в офисе разгораются настоящие священные войны. В предыдущем билде у нас мини-карта была, а в текущей версии мы заменили ее компасом и указателями. Думаем так и оставить.

Очень много споров было о действиях, привязанных на клавиши A и D на клавиатуре. В одних играх на них назначен поворот направо-налево, а в других — стрейф, перемещение персонажа по горизонтали. В результате по умолчанию мы поставили стрейф — пришлось уступить дизайнерам. У них в редакторе карт поворот осуществляется мышкой, а клавиши A и D отвечают именно за стрейф. Впрочем, потом вы сможете назначить на них какие угодно действия.

А вот расположение иконок в окошке инвентаря мы переделывали раз пять-семь, но так и не финализировали. Нам и что-то свое придумать хочется, и от принятых в жанре стандартов не отступишь: нужна ведь и кукла персонажа, и слоты под надеваемую одежду, и окна инвентаря/торговли, да еще и центр экрана при этом должен остаться свободным.

Размер не имеет значения

Эта мохнатая троица — гибберлинги, раса, которая положила начало эре астральных путешествий. Они необычайно плодовиты: в семьях гибберлингов почти всегда рождаются тройняшки, которые всю игру и бегают вместе. Такой союз называется ростком, в нем могут быть и мальчики, и девочки разного окраса.

Сначала мы о таких «тройных» существах и не думали, но на очередной планерке один художник как-то замечтался и сказал: *«А представьте, что он будет не один такой маленький, а трое? И у каждого будет свой характер, вроде Труса, Балбеса и Бывалого? Как они себя поведут?»*

Художника поймали на слове, посадили рисовать концепт-арт, и вот что из этого вышло. Анимацию мы сделали так, чтобы было заметно: они и правда разные, есть шутники, а есть плаксы (посмотрите на скриншот). Кстати, анимированная моделька гибберлинга появилась совсем недавно, поэтому тестеры долгое время играли за троицу злючих матерых орков.

Навигатор

Навигатор — незаменимый в астрале человек. Он сидит в каюте на носу корабля и наблюдает за происходящим как бы с высоты птичьего полета: ему видно, с какой стороны находятся враги, откуда летят ракеты и сколько осталось плыть до ближайшего аллода. Навигатор может посмотреть на вражеский корабль в бинокль и оценить состояние пушек и бортов, прикинуть, сколько человек на судне.

Еще одна важная должность — рулевой, он контролирует рули высоты и поворотов, а остальной экипаж в это время следит за состоянием генератора — это тонкий механизм, и он может легко перегреться.

Сезонная модель квестов

Локации одного аллода у нас связаны в одну игровую зону, где есть общие квесты и главная сюжетная линия. Пока игрок бегает по локациям, он выполняет промежуточные задания, а на выходе из игровой зоны его поджидает большой финальный квест. Очень советую в нем поучаствовать: каждое такое задание — небольшое театрализованное представление.

В конце первой канийской зоны есть локация Проклятый замок, в нем живет босс Моргууун. В самом дальнем коридоре замка находится круглый зал с гробом в центре, и, как только игроки попадают в этот зал, там начинается темный ритуал. Гроб взлетает, женщина в нем медленно встает, волосы ее вздымаются и развеваются... Тут в самый центр зала падает громадный колокол и прошибает пол, из дыры появляется громадная лапа, она вслепую шарит вокруг и пытается прихлопнуть игроков. Если им удается увернуться, то из-под обломков показывается весь монстр, крутит головой и отчаянно воет: *«Веки! Поднимите мне веки!»* Отовсюду слетается нечисть поменьше и творит магию — пытается поднять чудовищу веки. Если им удастся пробудить Моргууна, жить вам останется не больше минуты: из глаз монстра начнут бить молнии и порешат всех игроков.

Корабли большие и маленькие

Пока в игре три типа кораблей — маленькие транспортники, на которых можно путешествовать в прибрежном астрале на короткие расстояния, средние боевые корабли и большие рейдовые корабли гильдий.

Средние корабли доступны только игрокам максимального уровня, но воевать на одном судне смогут и высокоуровник, и совсем уж зеленый новичок: чтобы управлять астральным кораблем, особые скиллы не нужны. Тут, напротив, все зависит от личного мастерства бойцов.

Все корабли работают от магической энергии астрала: паруса нагнетают ее в генератор, а он уже питает пушки и обеспечивает нормальную работу всех устройств. Использовать силу генератора надо очень разумно. Если он перегреется, то торпеды могут взрываться, не вылетев из из торпедных аппаратов, двигатель начнет барахлить и корабль может даже остановиться.

Не как у всех

Во всех MMORPG квесты очень упрощенно можно разделить на три категории: «убей и принеси», «найди и принеси» и «доведи до нужного места». Как бы разработчики ни извращались, придумать что-то новое они не могут, только комбинируют между собой эти модели и заворачивают их в цветастые обертки: «у вдовы на огороде завелись черви», «маленькая девочка заблудилась в лесу», «у дровосека потерялся топор», но такие истории уже надоели игрокам и ни к чему не мотивируют.

А секрет в том, что интересным квест становится, когда вызывает любопытство. Надо мотивировать комьюнити не сухим рассказом, а сценарным оформлением. Например, у нас в Красных степях есть тренировочный лагерь с солдатскими казармами, а на задворках пасутся жирные белые слизни. Игроку предложат найти самого крупного слизня, заткнуть им канализационную трубу вражеской казармы, облить конструкцию волшебным затвердителем и посмотреть, что будет. А что бывает, когда забиваются канализационные трубы?

Трус, Балбес и Бывалый

Подбитую пушку или сломавшийся генератор можно чинить прямо в астрале, для этого на борту живет команда гоблинов-механиков. Вот они-то и есть самые настоящие Трус, Бывалый и Балбес, потому что один из них старательный, а два других делают все тяп-ляп и могут не столько починить, сколько испортить — как повезет.

Они живут в особом закутке и питаются энергией астрала, а чтобы исправить поломку, их нужно поднести к неработающему устройству. Вообще, гоблины у нас выполняют всякую грязную работу что в Кании, что в Хадагане. Они неплохо ассимилируются везде, но нигде их не любят.

Враги сожгли родную хату

Как видите, разбомбить корабль невыгодно, ведь тогда сундук не достанется ни вам, ни соперникам. Но даже если чей-то корабль сожгут в астрале, то игрок его не потеряет. Корабль возродится на верфи в порту и через некоторое время будет как новенький.

В порту же придется чинить корабли после длительных астральных путешествий. Астрал — враждебная субстанция, она потихоньку истончает обшивку корабля, а ее-то гоблины чинить и не умеют. Чтобы игроки чаще общались друг с другом, мы заметно удлинили время починки: она восстанавливается долго, людям хочется летать в астрал часто, вот и приходится плавать то на корабле Васи, то на корабле Пети.

Астральные воришки

Зачем тратить кучу денег на личный боевой корабль? Чтобы заплывать далеко в астрал, ходить в инстансы и добывать сундуки с сокровищами!

Открывать сундуки на борту корабля нельзя, их обязательно надо выгрузить на землю. А в этом-то и вся соль, ведь на пути к аллоду вас будут караулить другие игроки, слишком ленивые или трусливые, чтобы самим лезть в инстанс, но тоже жадные до сокровищ!

Любителям легкой наживы придется подбить чужой корабль, зацепить за него абордажные крючья и перебраться на вражескую палубу. Сундуки спрятаны глубоко в трюме, поэтому вам придется отвлечь команду противника и ухитриться перетащить сундук к себе на борт. Чем-то это похоже на режим Capture the Flag в сетевых шутерах: оппоненты будут постоянно возрождаться на палубе, а сундук можно будет хватать и перетаскивать с места на место. Тут понадобится вся ваша скорость и смекалка: время абордажа зависит от емкости генератора, а он не может держать абордажные крючья дольше пятнадцати минут.

Акелла
PT BOATS
МОРСКОЙ ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
МОРСКОЙ ОХОТНИК
Курс на победу!
РЕКЛАМА
www.pt-boats.net
www.akella.com
© 2008 ООО "Акелла" Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"
Акелла

Гибель титанов

Олег Чебенеев

Как умирали самые огромные космические корабли в EVE Online

Они — демонстрация военной мощи. Они способны одним залпом уничтожить целый флот. Чтобы ими управлять, пилот должен обучаться годами. Цена их настолько велика, что они доступны лишь самым богатым индустриальным корпорациям и сильнейшим боевым альянсам. Они — титаны, самые большие и разрушительные корабли в **EVE Online**. Но даже такие гиганты уязвимы, причем гибель каждого такого корабля — самая настоящая трагедия для тысяч игроков.

Короли космоса

Титаны существовали в EVE не всегда. Долгое время после релиза пилоты исследовали космос на маленьких фрегатах и крейсерах, а самым мощным боевым кораблем был линкор, стоивший по тем временам невероятных денег. Ни о каких массовых сражениях и глобальном разделении территорий и речи не шло. Игроки летали маленькими группками, сражались только с соседями и потихоньку познавали искусство войны. Но чем дальше развивалась EVE, тем крупнее и совершеннее становились корабли.

Сначала разработчики добавили обычные крейсеры второго техноуровня, затем истребители и боевые крейсеры, потом дредноуты — гиганты, способные уничтожать тяжелую технику и базы. В декабре 2005 года вышло бесплатное обновление **Red Moon Rising**, в котором появилось три новых типа флагманов: авианосцы, корабли-матки и титаны.

Хоть два первых гиганта и вызывали мелкую дрожь у любого пилота, ничто не могло сравниться с титаном. Огромный трюм, куда помещался целый флот, пушки и торпеды класса XL, устройство возрождения, механизм создания прыжковых врат для быстрой переброски кораблей на большие расстояния, оружие массового уничтожения «Судный день», полезные бонусы для кораблей союзников — о таком можно было только мечтать. Но управлять таким кораблем мог далеко не каждый. Чтобы освоить нужные навыки, требовался год реального времени, а чтобы эффективно на нем летать — еще столько же. Строительство корабля длилось несколько месяцев, требовало специальных доков и неимоверного количества ресурсов. На тот момент в игровой валюте титан стоил около 90 млрд ISK (Interstellar Kredits — межзвездные кредиты) или почти $10 000 в реальных деньгах, и это без стоимости установленных модулей! Мир EVE Online замер в ожидании.

ASCN и рождение титана

К тому времени, как вышел аддон Red Moon Rising, вселенная игры сильно изменилась. Игроки успели не только разведать «нули» (территории за пределами Империи), но и поделить их между собой.

Главным аргументом в EVE всегда была сила. Ключевые сектора доставались альянсам, в которых были самые мощные корабли и опытные пилоты; маленькие корпорации сгибались под гнетом арендной платы.

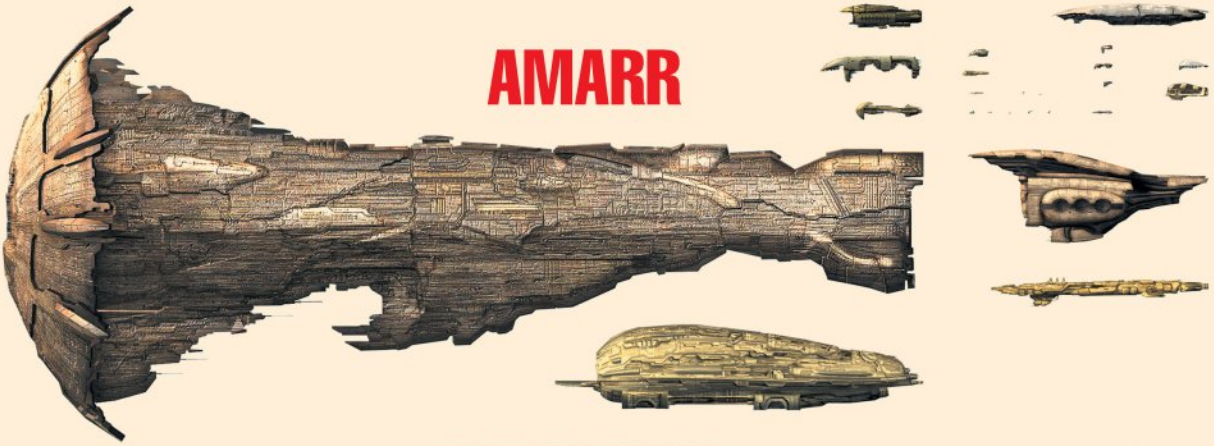
Одним из самых крупных и влиятельных альянсов со временем стал **Ascendant Frontier** (**ASCN**), находящийся под управлением харизматичного лидера **CYVOK**. ASCN не был чисто военной организацией: в союз объединились добытчики руды,

«Аватар» — самый первый титан в EVE Online. Он не протянул и трех месяцев, а своей гибелью перечеркнул все надежды ASCN на светлое будущее.

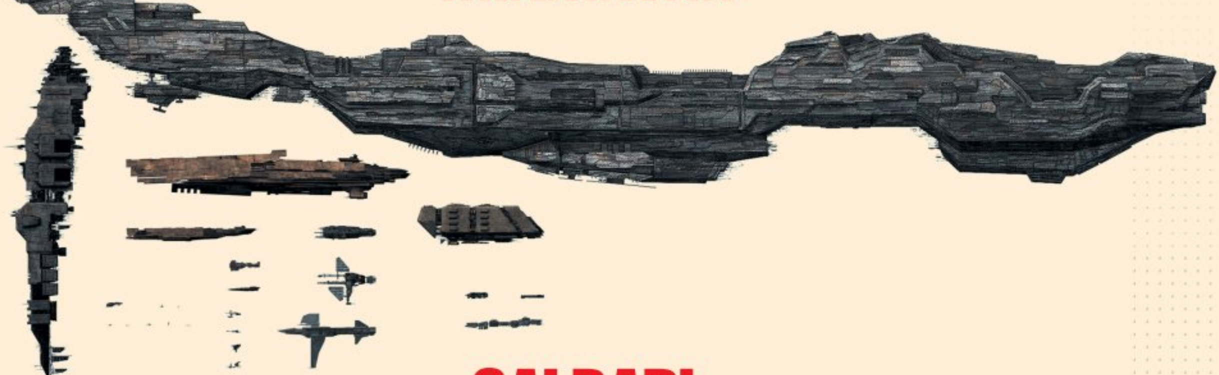
Даже в титане никогда не чувствуешь себя в безопасности: кто знает, какие модули купил твой противник...

GALLENTE

AMARR



MINMATAR



CALDARI

коммерсанты, строители и дипломаты. Ворочая миллиардами, альянс мог себе позволить содержать флот боевых кораблей. С каждым месяцем ASCN только расширялся, захватывая все больше систем, и многие не сомневались, что именно этот альянс первым построит титана. Так и произошло.

25 сентября 2006 года сообщество EVE Online облетела весть о появлении в системе AZN-D2, принадлежащей ASCN, первого титана — «Аватара» расы Amarr. Строительство шло восемь месяцев, и все это время местонахождение доков держалось в строжайшем секрете, а о настоящей цели сбора ресурсов знали только три пилота. У такой большой организации было немало врагов, и, выведай они планы ASCN, все силы были бы брошены на уничтожение верфи.

Пилотом стал лидер альянса CYVOK, который пообещал, что появление титана «навсегда изменит войны, какими мы знали их раньше». Тогда он еще сам не знал, что летать первому титану остается считанные недели.

Первая кровь

Тем временем на другом конце галактики развивался другой крупный альянс — **Band of Brothers**. Тут, в отличие от ASCN, мирному собирательству предпочитали жестокие бои. Идя на поводу у своих непомерных амбиций, BoB воевал с каждым, и однажды пилоты альянса обнаружили, что никто из соседей не хочет с ними ссориться. Но военный альянс без войны — как рыба без воды, и BoB напал на единственную организацию, способную потягаться с ним в военной мощи, — ASCN.

Никогда еще в мире EVE Online не видели такой масштабной войны. На стороне ASCN были неограниченные финансовые возможности и численное превосходство. А BoB, в свою очередь, имел хорошо оснащенный боевой флот и лучших пилотов в игре. На форумах постоянно публиковались сводки с фронтов и соотношение убийств. Неизвестно, сколько бы продлилась война, если бы 11 декабря 2006 года не произошло событие, изменившее ход EVE-истории.

Все началось с простой военной операции, в ходе которой ASCN собрала флотилию из десяти дредноутов и осадила базу BoB в системе C9N-CC. Сражения шли круглые сутки, и количество кораблей в этом секторе перевалило за две сотни. Чтобы переломить ход боя, лидеры обоих альянсов ввели в игру титаны. «Аватару» CYVOK противостоял недавно построенный титан BoB под управлением пилота **Shrike**. Здесь впервые применили оружие «Судный день», способное в радиусе нескольких километров уничтожить все живое. Активировать его можно только раз в час, каждый выстрел стоит миллионы ISK, но при точном попадании оно дает потрясающий эффект.

Дав залп по линкорам BoB, CYVOK увел свой корабль из-под огня и поставил его подальше от места битвы. И тут один из вражеских пилотов на «ковре» (корабль класса Covert Op, специализирующийся на поиске объектов в космосе) случайно наткнулся на затаившийся титан. Он подлетел к «Аватару» CYVOK и с удивлением обнаружил, что владелец титана ушел в офлайн, несмотря на висевший таймер агрессии (чтобы хитроумные пилоты не спасались бегством, когда на них кто-то нападает, разработчики придумали «таймер агрессии»: время, в течение которого корабль остается стоять на карте, даже если игрок не в Сети). Ошеломляющая весть достигла командования BoB, и все крупные корабли немедленно взяли курс к безжизненному гиганту. Под шквальным огнем он превратился в обломки за пять минут.

Узнав чуть позже о гибели своего бесценного корабля, CYVOK отправил разработчикам петицию, в которой жаловался на технические проблемы и требовал восстановить титан. Но **CCP** выдержала натиск и вернуть корабль отказалась.

Это подорвало дух CYVOK и всего ASCN. За несколько недель флот BoB захватил все вражеские системы, и крупнейший индустриальный альянс распался. Сам CYVOK объявил об уходе из EVE Online, хотя поговаривают, что он по-прежнему играет и управляет маленькой корпорацией где-то в глубине Империи.

Warp Disrupt Probe, или, как их называют русские игроки, «пробки», — специальные устройства, которые отключают варп-двигатели всех кораблей в радиусе нескольких километров. Попавшая в ловушку жертва не сможет совершить гиперпрыжок, пока не вылетит из магнитной сферы.

Смерть в бою

Несмотря на абсурдную гибель первого титана, эти корабли по-прежнему считались почти бессмертными. Полный иммунитет к электронным ловушкам позволял титану убраться с поля боя в любой момент, и противники ничего не могли с этим поделать. Чтобы вернуть игре былой азарт, в начале 2007 года CCP установила обновление **Tranquility**, сделавшее титаны такими же уязвимыми к захвату, как любой другой корабль. Нужно было только кинуть рядом с ним специальное устройство Warp Disrupt Probe (в игре их называют «пробками»), которое блокировало работу варп-двигателя (механизм, позволяющий совершить гиперпрыжок в пределах звездной системы), и неповоротливый гигант оказывался в западне. Теперь пилоты титанов стали осторожнее и перестали соваться в бой без огромного флота поддержки. Но смерть второго титана все равно оставалась вопросом времени.

Один залп из оружия «Судный день» мигом превращает поле боя в межгалактическое кладбище.

От поверженного титана остается огромный остов, который можно разобрать на запчасти.

2007 год ознаменовал начало новой масштабной войны. На этот раз BoB и их союзникам противостояли русский **Red Alliance** и самый многочисленный альянс в игре **GoonSwarm**. GoonSwarm служили отличным пушечным мясом, в то время как русские пилоты занимались рискованными вылазками и продуманными тактическими рокировками. Война шла на нескольких фронтах, и вовлечены в нее оказались практически все крупные альянсы.

22 июня BoB пригнал более 70 линейных кораблей в систему 77S8, где находились базы противника. Во главе этой флотилии плыл титан пилота Shrike. Прогремел выстрел «Судного дня», накрывший десятки дешевых фрегатов, и титан ушел в маскировочный режим, чтобы спрятаться от сканеров и посторонних глаз. Но за секунду до этого русский разведчик засек координаты Shrike и передал их своему командованию. Остальное было делом техники. Red Alliance и GoonSwarm собрали флот дредноутов и заняли позицию рядом с вражеским титаном, в то время как мелкие суденышки отважно кидались под огонь, закрывая своими останками путь к отступлению. Из-за скопления мусора Shrike не смог вывести титан за радиус действия пробок и был обречен.

Лидер BoB **Sir Molle** не стал писать петиций, признав, что титан погиб в честном бою. Позже он прокомментировал: «*Для некоторых потеря такого ценного корабля могла бы стать концом. Нас она только укрепит*».

Блестящий план

Шли недели и месяцы, а война между самыми мощными державами EVE Online продолжалась. Чувствуя, что своими силами противника не одолеть, Sir Molle заключил контракт с крупнейшим альянсом наемников **Mercenary Coalition**. Эта организация пользовалась огромным авторитетом, так как имела опытных пилотов и собственный флот из дредноутов и авианосцев.

При поддержке новых союзников BoB решил нанести удар по стратегически важному сектору FAT. Базирующиеся в этом районе альянсы не могли противостоять натиску, поэтому обратились за помощью к Red Alliance. В систему FAT-6P стали быстро прибывать новые корабли. Яростной стычки было не избежать. В этот момент сервер готовился к профилактике (она происходит ежедневно и длится ровно час), и буквально за минуту до выключения русский пилот прорвался к своему командиру: «*Я насканил титан!*» Корабль Thulsa Doom принадлежал лидеру MC **Seleene** и прятался в самых темных глубинах космоса. Благодаря прокачанному навыку сканирования, отличному оснащению корабля и многолетнему опыту пилота точное местонахождение титана удалось узнать меньше чем за минуту.

Пока шла профилактика, лидеры русских альянсов возбужденно составляли план дальнейших действий. Поймать именно этот титан было не так просто: он мог в любой момент активировать оружие «Судный день» и снести все удерживающие от гиперпрыжка препятствия, а комплект дорогостоящих имплантатов делал его довольно шустрым, несмотря на гигантские размеры. Титан вполне мог вылететь за радиус действия пробок до того, как лопнет его броня.

После выхода обновления Tranquility пилоты титанов перестали появляться в открытом космосе в одиночку. Игра обрела былой шарм: теперь смерть гигантского звездолета стала исключительно делом техники.

Ключевую роль в этом сражении сыграло специальное оснащение интердиктора (особый тип кораблей, предназначенный для запуска пробок и удержания целей), никогда раньше не практиковавшееся в EVE. Корабль был сконструирован так, чтобы хрупкое суденышко выдержало залп «Судного дня». Когда прогремел взрыв, уничтожив все живое в радиусе десятков километров, уникальный интердиктор успел вовремя поставить новую пробку и захлопнуть ловушку.

Seleene потом вспоминал: «*До последнего момента я не боялся за свой корабль. Даже когда экран передо мной заполнился красными точками вражеских судов, я был уверен, что смогу уйти. Вид уцелевшего интердиктора меня просто шокировал. Боевые товарищи уже спешили на помощь, но я слишком хорошо знал свой корабль, чтобы понять — спасти его не удастся. Наши враги блестяще спланировали операцию и заслужили эту победу, пусть даже удача в ней сыграла не последнюю роль*».

■ ■ ■

Прошли те времена, когда титаны в EVE казались чудом, а похвастаться таким кораблем могли единицы. Теперь эти гиганты активно используются на поле боя и незаменимы, когда нужно быстро перебросить флот на огромные расстояния. В одном только альянсе BoB на вооружении стоит уже тринадцать титанов!

Многие игроки считают, что CCP следует ограничить силу гигантов, так как победа все меньше зависит от мастерства участников, а войны превращаются в гонку вооружений: у кого больше титанов, тот и прав. Обзавестись кораблем стараются не только военные блоки, но и маленькие корпорации, которым он и не нужен вовсе.

Разработчики пока никак не реагируют на просьбы игроков остановить титановую лихорадку. Но не далек тот час, когда в EVE появятся еще более мощные корабли — Звезды Смерти (да-да, привет «Звездным войнам»), способные уничтожать целые планеты и звездные системы. ■

Титаны — своего рода санитары космоса. Один залп — и от всей этой шустрой мелочи остается лишь жалкое воспоминание.

Большая флотилия кораблей в EVE Online — впечатляющее зрелище, и бросить ее под орудия титана — отчаянный шаг.

Олег Чебенеев

КАЧАЙСЯ КАК ПРОФИ

Людям свойственно желание быть первыми. Они годами насилуют свой организм, чтобы быть лучшими на Олимпиаде, участвуют в сомнительных затеях, чтобы попасть в Книгу рекордов Гиннесса, трудятся не покладая рук, чтобы заработать больше всех денег.

С появлением MMORPG нашлось еще одно поле для соперничества — скоростная прокачка персонажей, или, как ее еще называют, паверлевелинг (power-leveling). В то время как простым смертным для достижения максимального уровня в **EverQuest 2** или **World of Warcraft** требуются месяцы, некоторые умудряются уложиться в норматив за пару дней. Как это возможно? В чем смысл таких марафонов? Каковы последние рекорды? Кто новый дружок Бритни Спирс? Последний вопрос оставим на растерзание гламурным альманахам, а на первые три постараемся ответить в этой статье.

Становление спидранерства

Быстрое прохождение игр стало популярным еще в начале 90-х годов, и первой ласточкой стал культовый **DOOM**. Помимо отличной для своего времени графики и поддержки мультиплеера, игра давала возможность записывать геймплей в отдельные файлы. Фанаты быстро взяли эту возможность на вооружение, чтобы хвастаться своими достижениями. В начале 1994 года в интернете появился первый сайт, посвященный рекордам спидрана (от англ. speed run — быстрый забег), — **LMP Hall of Fame**, чуть позже его сменил портал **DOOM Honorific Titles** (сейчас оба уже канули в Лету, но память о них жива и поныне (см. ***www.cl.cam.ac.uk/~fms27/dht/dht5***). Лучшие спидранеры получали громкие титулы, а рекорды скрупулезно фиксировались и стимулировали искать новые оптимальные маршруты. Фанаты проходили игру не только в стандартном режиме, но и пытались поставить рекорд, используя лишь кастеты (это называлось Tyson Mode в честь боксера Майка Тайсона) или не убивая врагов вообще (Pacifist Mode).

Эстафету спидранов подхватили любители 3D-шутеров. Например, фанатам удалось достигнуть результата в 13 секунд на первой карте **Duke Nukem 3D**, что сначала казалось совершенно недостижимым. Так оно и есть: честно обежать локацию за четверть минуты нельзя. Но игроки искали скрытые ходы, которые позволили бы сократить маршрут в обход предусмотренного разработчиками пути. Едва заметные бугорки, на которые можно запрыгнуть, стрейф-ран и рокет-джамп, использование голов монстров в качестве трамплина — вот лишь самые простые инструменты спидранера. Соперничество велось и в аркадах: после долгих тренировок некоторые гении могли пройти **Super Mario Bros.** на предельной скорости и без единой смерти.

В начале этого века спидранеров привлекла игра **Metroid Prime**: благодаря физике и дизайну уровней этого экшена, бегуны придумали огромное количество трюков для ускорения пробега. Но в 2003 году знаменитый Quake-бегун **Нолэн Пфлюг** (Nolan «Radix» Pflug) установил абсолютный рекорд — 1 час 37 минут со сбором всех бонусов.

Со временем рекорды быстрого прохождения были установлены практически для всех известных RPG, RTS и даже спортивных симуляторов, а разработчики стали добавлять в игры секретные места для спидранеров. На сайте ***http://speeddemosarchive.com*** (который, кстати, поддерживает звезда спидранерства Нолэн Пфлюг) можно увидеть длинный список проектов, пользующихся популярностью у бегунов, а заодно и скачать оттуда видеоролики.

Тяжкие будни EverQuest

Паверлевелинг пришел на смену аркадному спидранерству, когда бегуны стали осваивать RPG: во многих ролевых играх крутость спринтера измеряется не общим временем игры или прохождения уровней, а скоростью прокачки. В MMORPG паверлевелинг появился во времена **EverQuest**. Эта игра всегда считалась хардкорной, а прокачка героя, особенно в первые три года, отнимала кучу времени. Если персонаж умирал где-то посреди подземелья, он не только терял значительную часть заработанного опыта. Игроку еще и приходилось бежать голяком к своему трупу, чтобы забрать с него экипировку, прямо как в **Diablo**. Но на пути стояли все те же монстры, так что можно было легко умереть еще не раз, потеряв за час весь опыт, заработанный за неделю. Были слу-

DOOM — не только игра всех времен и народов, но и проект, породивший массовое увлечение спидранами.

Самый быстрый способ прокачать персонажа в EverQuest — собрать толпу монстров и дать высокоуровневому приятелю с ними разобраться.

Athene называет себя лучшим паладином, лучшим игроком и абсолютным рекордсменом WoW. С первыми двумя заявлениями можно поспорить, но поставленный им рекорд быстрой прокачки пока действительно не был побит. На этой картинке Athene в центре.

чаи, когда подписчики просто не могли преодолеть определенную планку уровня, так как постоянно погибали и опыт падал быстрее, чем они успевали его заработать. В общем, новичкам и казуалам в EQ жилось тяжко.

Намного проще приходилось тем, у кого на сервере уже были прокачанные до упора друзья. Расти в уровнях, когда приятель пачками убивает монстров в начальных зонах, а ты только набираешь опыт и собираешь трофеи, оказалось несравнимо легче и, главное, быстрее. Процесс, который мог затянуться на несколько месяцев, с привлечением друзей занимал около недели. Лучшими классами для быстрой прокачки считались AoE-шники, имевшие заклинания массового урона и замедления.

Некоторое время паверлевелинг в MMORPG подразумевал наличие высокоуровневого персонажа, который таскает за собой малыша. Однако зависеть от старшего собрата не очень приятно, и ветераны постоянно искали способы быстро развить героя самостоятельно. EverQuest долго сопротивлялся: специфика геймплея делала путешествия в одиночку неэффективными, а в случайных группах можно было легко нарваться на игроков, от которых больше вреда, чем пользы. Быстро качаться соло стало возможным только с появлением новых зон и наград, значительно усиливающих персонажа.

Накупив на аукционе кучу дорогой экипировки и оружия для альтернативного персонажа, игрок мог в несколько раз поднять ему количество жизни и урон. Постепенно слово «паверлевелинг» получило новый смысл, обозначая не прокачку на хвосте у высокоуровневых покровителей, а стремительное истребление монстров с помощью мощных умений, бьющих по площади, — типичный AoE-гринд. Выяснилось, что разодетый и усиленный заклинаниями твинк (альтернативный персонаж, которому старшие братья по серверу заботливо выбивают лучшие вещи) способен в одиночку справляться с десятком врагов, убивая их одновременно и получая опыт быстрее, чем обычные игроки.

EverQuest стал первой MMORPG, где появились мастера быстрой прокачки, но по-настоящему популярным это занятие стало с выходом World of Warcraft. Огромное количество квестов и контента в WoW сделало паверлевелинг увлекательным видом спорта. В каком порядке выполнять задания и проходить локации? Какие монстры дают больше опыта? Как сократить даунтайм (время, необходимое для восполнения маны и здоровья после боя)? Все это познавалось на практике, и в многомиллионном WoW-сообществе стали появляться новые герои.

Рекорды WoW

В 2005 году 14 дней, проведенных в игре, считались хорошим показателем для фаната-спринтера. С тех пор это значение снижалось не раз, и результаты порой вызывали недоумение у многих подписчиков. Долгое время абсолютным рекордсменом был **Joana** — игрок, который ранее увлекался спидранами в экшенах, а с релизом WoW решил попробовать свои силы в MMORPG. Он постоянно заводил персонажей на новых серверах и непременно старался стать там первым шестидесятником. На официальном турнире по быстрой прокачке, организованном **Blizzard**, он и стал победителем, выиграв ключ в бету **The Burning Crusade**. Последним достижением Joana стал результат 4 дня 20 часов игрового времени для получения 70 уровня. Казалось, как вообще можно побить такой рекорд? Но на что только не пойдут хардкорные паверлевелеры...

20 марта 2008 года таурен-друид **Tosog** с сервера Kil'Jaeden поставил новый мировой рекорд, прокачав персонажа с 1 по 70 уровень за... 1 день, 4 часа и 28 минут. В качестве доказательства автор предоставил скриншоты и видеоролик. Сообщество отреагировало незамедлительно: невозможно! враки! провокация! Уложиться в это время, просто выполняя квесты, действительно невозможно, и Tosog воспользовался помощью друзей и членов гильдии. Над рекордом работала целая команда! Главный герой за-

В WoW все классы комфортно чувствуют себя во время соло-прокачки, но охотником играть особенно удобно. Главное — не забывать про стрелы.

AoE-гринд — это способ убийства монстров, когда игрок собирает их по всей локации, а затем уничтожает заклинаниями массового поражения.

Советы профи

Поскольку Joana (***www.joanasworld.com***) остается непревзойденным рекордсменом по прокачке без посторонней помощи и даже написал подробную инструкцию, как достичь 70-го (а с выходом второго аддона — и 80-го) уровня в рекордные сроки, мы попросили его поделиться парочкой универсальных советов:

■ Выполнение квестов дает больше опыта, чем простой гринд, и несравнимо больше удовольствия. Поэтому, если вы решили достичь 70-го уровня за несколько дней, стоит изучить основные квестовые локации. Выполняйте несколько заданий за раз, это сэкономит время на перебежки между городами. Избегайте квестов, которые дают мало опыта, но требуют длительных путешествий.

■ Если вы играете классом дистанционного боя, убивайте монстров по пути, продолжая двигаться в нужную сторону.

■ Нет нужды осматривать тушку каждой убитой зверушки: это отнимает много времени, особенно если вам приходится подбегать к трупику. Помните, ваша задача — не набить как можно больше хлама в сумки, а быстро прокачаться.

■ Не тратьте время на подбор вещей на аукционе, наград за квесты вполне достаточно. Последний раз во время прокачки я пользовался зеленым луком 26-го уровня до самого 55-го. И, поверьте, если бы я начался с более крутым оружием, это не сильно бы сказалось на конечном времени. Конечно, это правило не касается классов, урон которых сильно зависит от DPS оружия. В любом случае, запомните: если вам нужно что-то купить на аукционе, сделайте это с помощью альтернативного героя и потом перешлите основному персонажу.

■ Не умирайте. Это кажется очевидным, но именно смерти персонажа чаще всего замедляют процесс паверлевелинга. Старайтесь иметь при себе лечебные зелья и не нападайте на монстров намного выше по уровню. Победа над ними принесет ненамного больше опыта, затраченное время и риск того не стоят.

■ Всегда покупайте еду, напитки и бинты максимально доступного уровня. Они восстанавливают здоровье и ману быстрее, а следовательно, снижают задержку между убийством монстров.

■ Всегда выходите из игры находясь в таверне, так за время отсутствия вы получите больше бонусных очков отдыха.

■ Не тратьте время на прокачку профессий; исключение — First Aid, профессия, необходимая для любого класса. Остальные можно выучить после того, как вы достигнете максимального уровня. Хотя, возможно, снятие шкур будет полезным навыком для классов ближнего боя: они все равно заканчивают сражение рядом с трупом монстра и могут быстро его освежевать.

■ Используйте один вид оружия на протяжении всего марафона. Новые типы требуют отдельной прокачки, и в это время вы будете постоянно промахиваться, имея мизерный шанс на критический удар. Например, я для своей охотницы обычно покупаю посохи и луки.

В современном паверлевелинге без советов бывалых спринтеров далеко не убежишь.

На этом скриншоте один из рекордов Joana — 4 дня 20 часов, а также уровни и классы других паверлеверов, которые участвовали в гонке.

■ Скачайте и установите моды **Quest Helper**, **Atlas**, **Cartographer**. Они значительно облегчат прохождение квестов.

■ Используйте оптимальный набор талантов для вашего класса. Например, друиды лучше качаются в Feral-билде, а чернокнижники — с развитой веткой Affliction.

■ Если у вас заполнится инвентарь, не нужно бежать в город и продавать весь мусор. Лучше уничтожить дешевые вещи и тем самым сэкономить время.

креплял за собой монстров, после чего игроки, которые не состояли с ним в группе, чтобы не снижать получаемый опыт, их убивали. Чернокнижники обеспечивали быстрое перемещение по карте с помощью заклинания призыва, а для максимального эффекта Tosog пользовался Rest Experience (бонус, который дается за длительное пребывание офлайн и на некоторое время вдвое повышает получаемый от убийства опыт).

Впрочем, команда праздновала успех недолго. Рекорд снова был побит, и на этот раз составил 1 день, 2 часа и 31 минуту, а автором стал паладин **Mineva** с сервера Stormscale при поддержке одной из самых известных личностей в WoW-комьюнити — игрока **Athene**. Парням удалось побить сразу три рекорда: прокачка с 1-го до 60-го уровня, с 60-го до 70-го и с 1-го до 70-го, причем без использования Rest Experience. Ребята действовали почти как Tosog, только это была не целая гильдия, а всего пара человек.

Mineva и Athene создали группу из protection-паладина 70-го уровня, frost-мага 70-го уровня и собственно главного героя (тут класс любой). Качались они следующим образом. Сначала вся троица забегала в подземелье, и паладин собирал отовсюду монстров, не причиняя им урона. Когда толпа врагов была собрана, маг покидал группу, а паладин кастовал AoE-способность Consecration, снижая здоровье монстров до 20%. Маг в этот момент применял заклинание Frost Nova, а паладин кидал на главного героя Blessing of Protection и удалялся из инстанса. Маг, уже вышедший из группы, добивал монстров, а главный герой получал весь опыт.

«Этот чувак, Tosog, уделал мой предыдущий рекорд, который составлял 1 день и 19 часов. Что ж, признаюсь, неплохо. Но что ты скажешь теперь, дружище?» — публично обратился Athene к своему сопернику.

Короли быстрой прокачки

Joana не зря играет охотником. Этот класс в WoW считается одним из лучших для быстрой прокачки. Во-первых, как и все DPS-классы, цель которых — наносить урон, он может убивать монстров очень быстро, а прирученный питомец при этом принимает на себя атаки врагов. Другое важное преимущество — получение на 20-м уровне способности «дух гепарда», которая повышает скорость передвижения на 30%. Пока игрок не купит ездовое животное, этот навык сэкономит кучу времени в процессе бесконечных марафонов. Охотник также самый не зависимый от одежды класс и может наносить значительный урон даже с давно устаревшей экипировкой. А способность Feign Death помогает ему избежать смерти в самых безнадежных ситуациях.

В то время как охотник является лучшим классом для стандартной прокачки, у мага нет конкурентов в AoE-гринде. Среди заклинаний этого класса есть такие, что замораживают несколько целей на месте, замедляют их передвижение, наносят массовый урон и заковывают персонажа в ледяную глыбу, надежно защищая от любых атак. Маг может собрать толпу из десяти и более монстров

1 день, 2 часа, 31 минута и 40 секунд — еще вопросы будут?

Качаться в Lineage 2 без усиливающих заклятий и группы — занятие для мазохистов.

и, удерживая их на расстоянии, закидать заклинаниями. Занимает это ненамного больше времени, чем убийство одиночной цели, но дает уйму опыта и трофеев. Хороший видеогайд, как это делается, можно скачать отсюда: ***http://warcraftmovies.com/movieview.php?id=30092***. Остается только подыскать подходящие места в игровом мире, где монстры возрождаются максимально быстро.

Гладиатор за деньги

С появлением в WoW бэтлграундов, PvP-сетов и арен границы паверлевелинга расширились. Многие ветераны помнят времена, когда Blizzard добавила систему рангов и приходилось буквально сутками зарабатывать драгоценные очки чести, чтобы стать Гранд Маршалом Альянса или Варлордом Орды. Система поощряла не личные умения, а время, потраченное на игру, и каждый пропущенный день мог откатить персонажа далеко вниз по ранговой лестнице. Тем временем победителю доставались PvP-комплекты брони и оружия, сравнимые с лучшими рейдовыми вещами.

Но так как проводить у монитора от 12 часов в день готовы были не все, а заветный титул и одежду хотелось каждому, богатенькие игроки прибегли к услугам профессиональных паверлевелеров. Клиент предоставлял нанятому человеку логин и пароль от своего аккаунта, платил деньги — и через пару-тройку месяцев получал героя обратно в новеньких сияющих доспехах. Спрос на подобные услуги был настолько велик, что открылось сразу несколько компаний, предлагающих получить 14-й ранг за доллары.

PvP-паверлевелинг стал еще популярнее после введения арен, ведь за Arena Points вновь давались более крутые вещи, чем за очки чести. Чего стоит один только летающий маунт Netherdrake! Вот только китайцы-паверлевелеры не могли конкурировать на аренах с хардкорными игроками. На помощь страждущим пришли сами хардкорщики, которые, одев своих персонажей в гладиаторские комплекты, стали предлагать услуги по поднятию рейтинга. За определенную сумму реальных денег можно было сыграть бок о бок с лучшими бойцами своего сервера. Это, правда, привело к ссорам внутри сообщества: чтобы сократить время прокачки своих альтов, гладиаторы иногда обменивались поражениями с оппонентами из противоположной фракции. В сообществе WoW это низкий поступок, зато он дает возможность быстро набрать высокий рейтинг, получая каждую неделю больше аренных очков.

Паверлевелинг и коммерция

В настоящее время услуги, предоставляемые специализированными компаниями, очень широки. Вам могут не только продать золото и прокачать персонажа до максимального уровня в любой популярной MMORPG, но и развить за отдельную плату нужные профессии, выбить невероятно редкий предмет (например, уникального питомца с шансом выпадения 0,1%). Существуют даже разные виды оплаты: по достижению результата или за каждый час, потраченный профи на игру. Все, что может потребовать уймы времени, можно переложить на плечи неутомимых паверлевелеров, и бизнес в этой сфере достиг небывалых оборотов.

Большинство компаний, предоставляющих услуги по продаже игровой валюты и паверлевелинга, сосредоточены в Китае и некоторых других странах Южной Азии.

Если в 2004 году таких фирм было не больше тридцати, то теперь их количество приближается к двум тысячам. Большинство американских конторок не смогли конкурировать с лидерами рынка, использующими дешевый азиатский труд, и обанкротились. Остались только крупнейшие дельцы, такие как вездесущий IGE.

Из-за высокой конкуренции цены упали на порядок. Например, на заре профессионального паверлевелинга прокачать персонажа в WoW с 1-го до 60-го уровня стоило $350, а теперь стандартной ценой считается $130. Еще 10 уровней в The Burning Crusade обойдутся в $120. А если у клиента уже есть герой, к примеру 40-го уровня, ценник будет гораздо ниже.

С прокачкой за деньги связан определенный риск, так как многие компании, включая Blizzard, запрещают любую коммерческую деятельность в игре. В августе 2008 года было заблокировано 76 000 аккаунтов WoW, и большинство из них принадлежали клиентам паверлевельных фирм. Но владельцы компаний постоянно ищут новые способы снизить риск банов, и этому противостоянию, похоже, не будет конца.

■■■

Хотя во многих MMORPG на максимальном уровне игра только начинается и многие спешат достичь его поскорее, паверлевелинг — занятие скорее для скучающих ветеранов и любителей соперничества, чем для новичков. И если вы впервые открыли для себя мир World of Warcraft, EverQuest 2 или **The Lord of the Rings Online**, не стоит гнаться за рекордами. Получайте удовольствие от прокачки персонажа, изучайте мир, и игра покажется вам намного интереснее. ■

Чтобы получить вот такой комплект брони, нужно не отлипать от монитора целый сезон.

Netherdrake — не просто ездовое животное. Это показатель статуса: такой маунт выдается лучшим гладиаторам арен.

Алексей Макаренков, Андрей Мирошниченко

ИНТЕРНЕТ СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

ГАМБУРГЕРЫ-ШПИОНЫ

Оказывается, чтобы устроить себе «счастливую» жизнь — вынужденно продать дом, переехать в другой город, заставить жену сменить место работы, а детей перейти в новую школу, — достаточно всего один раз посетить «Макдоналдс». **Филипп Шерман** из США зашел как-то в ресторанчик, чтобы перекусить, а когда уходил, забыл мобильный телефон. Добравшись до работы, он тут же позвонил в общепит, где ему сообщили, что его мобильник найден, убран в сейф и что он может забрать аппарат в любое удобное для него время.

На следующее утро Шерман заехал за своим телефоном, а через пару дней на одном из форумов в Сети обнаружил фотографии своей жены в неглиже, а также точный адрес, где «эту даму можно найти». И адрес, и фото, судя по всему, были скачаны из телефона сотрудниками «Макдоналдса». О случившемся прознали друзья и знакомые семьи Шерманов, в результате им пришлось переехать в другой город. Сейчас супруги обратились в суд и требуют от «Макдоналдса» возмещения морального вреда в размере $3 млн. Вот только одна маленькая неприятность: как только дело запахло жареным, все злосчастные фотографии из Сети были тут же удалены, а Филипп не успел сделать скриншоты.

ФЕНОМЕНАЛЬНЫЙ ШТРАФ

В США спамера оштрафовали на рекордную сумму, которую, скорее всего, ему не выплатить до конца дней своих. Некто **Адам Гуербуес** еще в начале этого года при помощи трояна украл базу с электронными адресами и паролями участников социальной сети **Facebook**. После этого на протяжении трех месяцев он рассылал с этих адресов спам с рекламой марихуаны, порнофильмов и своей собственной небольшой фирмы Atlantis Blue Capital.

Как только в Facebook прознали о случившемся, тут же обратились в суд. Тяжба длилась более полугода, и вот в конце ноября был оглашен приговор — штраф в размере $874 млн. Почему названа именно такая сумма — непонятно. За время своей преступной деятельности Адам разослал в общей сложности около 20 млн спам-писем, получается, что каждое письмо обошлось ему приблизительно в $43. Даже если спамер пустит с молотка свою фирму, дом, три автомобиля и любимую собачку Джесси, то ему удастся собрать только одну сотую суммы, которую он должен выплатить.

О ПОТЕРЯННЫХ ТЕТРАДЯХ И НЕРАДИВЫХ ПСАХ

Пришел в школу, не сделав домашнее задание, и, чтобы не получить двойку, начинаешь рассказывать: «*Марь Иванна, я тетрадь дома забыл. У меня ручка кончилась, а были выходные и магазины не работали. Мой кот Мурзик утром нагадил на тетрадь, пришлось ее выбросить. Попугай Кеша сгрыз страницу, причем именно ту, где была домашка. Стая хулиганов по дороге в школу напала на меня, но не избила, а отобрала тетрадь*». Знакомая ситуация?

Вот только все подобные отмазки — это уже вчерашний день. Компьютеры, а следом за ними и интернет потихоньку приходят в школы. В Англии, Германии, США и Японии, например, больше половины домашних заданий дети выполняют на компьютерах, а информацию ищут через Мировую паутину. Сами задания тоже выдают не в бумажном виде, а на различных носителях информации. И вот в таких школах детишки начали придумывать совсем другие причины, почему они не выполнили домашнее задание.

Чаще всего малолетние лентяи ссылаются на нерабочий принтер (во многих школах сдавать нужно распечатанное домашнее задание), закончившиеся в картридже чернила и нестабильную работу Windows. Чуть пореже сорванцы винят во всем сбои в интернете (не смогли найти ответ на вопрос в Google), барахлящее железо и ноутбуки, которые, как назло, потерялись именно сегодня. Ничуть не реже во всех своих бедах винят файлы, которые самоуничтожились, кнопки клавиатуры, которые залипают, и мышь, провод которой перегрызают кошечки/собачки/попугайчики и даже домашние питоны.

Это все отмазки очевидные, их может придумать практически каждый. Но встречаются и экзотические. Самыми оригинальными выдумщиками оказались английские школьники. Вот лишь некоторые придуманные ими истории: дворовый пес забежал в комнату, помочился на открытый системный блок, попал на процессор — и тот сгорел; во время выполнения «домашки» компьютер был атакован русскими хакерами, которые опустошили винчестер; флэшку с заданием расклевали голуби, причем в труху. И хит сезона: домашняя жаба выбралась из террариума, подкралась к компьютеру, выцелила SATA-провод и перегрызла его в двух местах.

СОЦИАЛЬНЫЕ ЧЕРВИ

Компьютерные черви давным-давно прогрызли себе дорожку в онлайновые мессенджеры, изъели электронную почту, а те-

перь вот добрались и до социальных сетей. В интернете начали массово появляться кольчатые паразиты, которые распространяются и заражают исключительно пользователей социалок. Первой ласточкой стал червь **Boface.G**. Этот норный житель пробирается на компьютеры участников **MySpace** и **Facebook** и вывешивает на их страничках ссылку якобы на ролик с **YouTube**. Стоит кому-нибудь из друзей кликнуть по этой ссылочке, как его тут же переправляет на фейк-страничку с загрузкой обновленной версии Flash Player, под личиной которого как раз и скрывается червяк. Если невнимательный человек запустит EXE-файл, на его страничке тоже появится злосчастная ссылка, от которой заразу смогут подхватить все друзья.

Исходная версия Boface.G практически безвредна, это просто симбионт с паразитическими наклонностями, который распространяется в социальных сетях. Но в интернете уже начали появляться модификации червя, которые умеют воровать пароли и логи ICQ.

ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТЬ

Постоянная усталость, мушки перед глазами, воспаленные веки и слезотечение, накатывающая временами депрессия, излишняя возбудимость и агрессивность, немотивированные приступы смеха или плача, асоциальность, склонность к маниакальным проявлениям и фобиям, синдром абстиненции при отлучении от Сети. Все это признаки интернет-зависимости. Вот только сама интернет-зависимость, сколько бы про нее ни говорили, до сих пор не является официальным заболеванием, этой терапевтической единицы вы не найдете ни в одном врачебном справочнике или энциклопедии.

Но все идет к тому, что очень скоро она там появится. Немецкие ученые из Университета им. Гумбольдта систематизировали все основные симптомы заболевания, выделили разновидности интернет-зависимости и уже подали заявку в немецкое Министерство здравоохранения на включение интернет-зависимости в официальный перечень психических недугов.

Вроде бы что тут такого? Еще одна болезнь. На самом деле все куда сложнее. Во-первых, должны быть выработаны четкие схемы лечения, в том числе медикаментозного. Во-вторых, в самых запущенных случаях вполне возможно принудительное лечение. Заметил, например, кто-то из родственников, что вы днями не вылезаете из чатов и форумов, позвонил по 03, приехала бригада матерых санитаров, поставили диагноз, закатали вас в смирительную рубашечку и отправили пастись на вольные хлеба куда-нибудь в больницу им. Алексеева (бывшая Кащенко). Шутки шутками, но и такое вполне возможно. Когда-то ведь и шизофрения не считалась болезнью.

ДОХОДНЫЙ «НИГЕРИЙСКИЙ» СПАМ

«Умирает ребенок! Помогите! Перечислите на счет 333666888 любую сумму», *«Мне срочно нужна операция по пересадке почки. Требуется $400 000. Помогите, чем можете, деньги перечисляйте по адресу...»*, *«У маленькой сестры рак крови. Не знаю, что делать. Курс лечения стоит $100 000»*. Два-три года назад подобные сообщения приходили на электронные почтовые ящики по несколько раз в день. В подавляющем большинстве случаев никто не умирал, не болел и не собирался проходить «длительные курсы лечения». Просто спамеры пытались сыграть на жалости и вытянуть из людей побольше денег. Феномен получил название «нигерийский спам» или «нигерийские письма» (данный вид мошенничества наибольшее распространение получил именно в Нигерии).

А знаете ли вы, что...

■ Возможно, в Москве в течение года появится памятник символу @ — он же «коммерческое at», он же «собака», он же символ электронной почты, он же, по мнению некоторых граждан, «амперсанд» (хотя амперсанд — это &). Проект уже одобрен комиссией по монументальному искусству. Не исключено, что в зоне памятника будет бесплатный доступ к интернету через Wi-Fi.

■ Самый пожилой человек, нашедший свою любовь через интернет, — китаец **Ву Жекинь**. Ему 81 год, а его невесте, с которой он встретился на одном из сайтов знакомств, 58 лет. Сам Ву рассказывает, что до того, как он встретил свою любовь, он переписывался более чем с тридцатью другими женщинами. Среди них были и те, кому еще нет пятидесяти, но влюбился Ву только в Цзян (так зовут невесту).

■ В Бельгии супружеская пара продала через интернет своего собственного новорожденного ребенка. На суде родители сказали, что сделали это из-за финансовых трудностей. Теперь проблем с деньгами у них точно не будет — в тюрьме (мать и отец получат срок от одного до пяти лет) они просто ни к чему.

■ Кризис, который вот уже несколько месяцев уверенно втаптывает в грязь людей (их увольняют) и целые компании (они просто разоряются), задел своим кирзовым сапогом даже такого гиганта, как **Google**. В ближайшее время компания распрощается приблизительно с десятью тысячами человек, в основном с внештатными сотрудниками.

■ Крайне необычным способом отомстила своей бывшей начальнице двадцатилетняя жительница Красноярска. После того как ее уволили с работы, она разместила на сайте знакомств ее фотографию и телефон. Когда женщине начали звонить незнакомые мужчины и предлагать встретиться, она обратилась в милицию. Там быстро вычислили, кто вывесил на сайте заведомо ложную информацию, и теперь девушке грозит либо штраф до 120 000 рублей, либо арест на срок от трех до шести месяцев (статья 129 УК РФ, клевета в средствах массовой информации).

Сейчас поток такого рода обманок резко сократился — большинство людей уже знает про проделки спамеров и прежде, чем пожертвовать даже $10, тщательно проверяет всю информацию (просят предоставить документы из клиник, заключения экспертов и так далее).

Но казуистические случаи все же случаются. **Джанелла Спирс**, медсестра, работающая в одной из клиник штата Орегон, за 2007-2008 год отдала «нигерийским» спамерам более $400 000. Причем о возможном мошенничестве ее неоднократно предупреждали работники банка, через который она переводила деньги. Сначала спамеры просили Джанеллу перевести сотню-другую долларов в месяц, а взамен обещали некий «приз за вклад в дело меценатства» в размере $20 млн. Затем, видя, что медсестра исправно платит, увеличили расценки — требовали уже по $10 тыс. и даже $20 тыс. Джанелла платила.

Позже, когда на нее, наконец, снизошло озарение, что ее просто водят за нос, Спирс обратилась в правоохранительные органы, но мошенников, разумеется, так до сих пор и не поймали. На вопрос, как Джанелла могла так долго верить обманщикам, она ответила: *«Они же обещали мне двадцать пять миллионов! И даже слали письма от имени президента США и Нигерии. Правда, они приходили с бесплатных почтовых ящиков. Я спрашивала, почему не с правительственных, а мне ответили, что у них на компьютере вирус. Я и поверила»*.

Александр Исаев

КИБЕРВОЙНЫ БУДУЩЕГО

08.08.08: КАК ЗОВУТ ХАКЕРА, КОТОРЫЙ АТАКОВАЛ ГРУЗИНСКИЕ САЙТЫ?

Пока гуманисты говорят об обществе, свободном от войн, милитаристы старательно наращивают производство оружия, однако и те и другие стремятся избавить мир от насилия.

В борьбе с этим самым насилием интернет предлагает свои методы: подпортить репутацию, лишить информационной подпитки, снабдить ложными сведениями и даже устроить теракт по Сети. Немудрено, что американские спецслужбы хватаются за голову и готовятся мониторить переписку всех 11 млн подписчиков World of Warcraft.

Добро пожаловать в армию, сынок!

На самом деле террористы могут устраивать заговор буквально в шаге от вас. Представьте себе разговор двух друзей в любой онлайновой игре:

WAR_MONGER. *В следующий четверг мы собираем большой рейд! Хотим устроить прогулку по Когтистым горам. Но на этот раз я хочу ударить по Крепости!*

TALON238. *Вау! Значит, у тебя уже есть заклинание «огненного шара дракона»?!*

WAR_MONGER. *Да, на прошлой неделе появилось и уже готово к бою! Ну, договорились, назначаем рейд на 11:30.*

Дальше два боевика обсуждают тактику действий: сначала надо зачистить окрестности, потом применить «огненный шар», после чего *«сто лет туда никто ступить не осмелится»*. Разумеется, под Крепостью подразумевается Белый дом, а под заклинанием — ядерный боезаряд.

Скажете, дешевая шпионская драма, тридцать три утюга на подоконнике? Нет, это доклад аналитика Пентагона, профессора Университета национальной обороны США (National Defense University) **Дуайта Тоувса** (Dwight Toavs). В сентябре ученый заявил, что онлайн — удобное место для общения террористов, и не преминул продемонстрировать это в чате World of Warcraft. Еще бы, ведь члены Аль-Каиды могут разговаривать на игровом сленге, и ни один сотрудник ЦРУ в жизни не поймет, что на самом деле они готовят теракт.

А пока вы чешете затылок и думаете, где же Пентагон выискивает таких ученых, мы расскажем вам еще несколько шпионских интернет-баек.

Сам ты нуб, я — сотрудник ЦРУ!

На самом деле Дуайт Тоувс вовсе не похож на анимационного сумасшедшего профессора, каким кажется на первый взгляд. Еще в 2004 году небольшая компания **MetaCarta** при знаменитом Массачусетском технологическом институте (Massachusetts Institute of Technology, MIT) начала разработку специального шпионского софта по заказу Минобороны США и ЦРУ.

Это программное обеспечение массачусетских умельцев отслеживает электронную переписку, проверяет сайты, чаты, блоги и интернет-пейджеры. Цель — поиск по ключевым словам и фразам типа *«kill the president of the United States»* или *«buy a nuclear weapon»*. Предполагается, что система MetaCarta будет использоваться спецслужбами по борьбе с террористами. Если программа засекает заданные ключевые слова, она начинает контролировать переписку, пытаясь обнаружить названия улиц, ближайших кафе, номера телефонов — в общем, любую информацию, которая позволит определить, где находится автор. Результат анализа отображается на карте.

В 2004 году создатели MetaCarta были уверены, что не пройдет и трех лет, как их софт будет использоваться повсеместно. На дворе без пяти минут 2009 год. А значит, не исключено, что система уже работает, а страница, которую вы сейчас читаете, успела засветиться на столе не одного высокопоставленного американца. Здесь ведь есть ключевые слова *«buy a nuclear weapon»*.

Фейк-сайты долго не живут

Интернет-войны ведут не только террористы и спецслужбы — не **Counter-Strike** же это, в самом деле. Киберпространство все увереннее осваивают политики.

Так, по мнению американского профессора, может выглядеть общение террористов в World of Warcraft.

КАПЕЦ СТРАНЕ

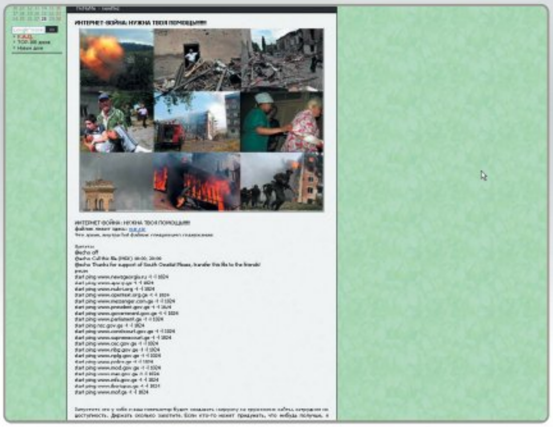
Новые политические баталии рождают новые линкбомбинги. Об этом свидетельствует тот факт, что официальный сайт БЮТ, популярного политического деятеля Украины Юлии Тимошенко, появился по запросу **«капец стране»** сразу в трёх поисковых системах – Рамблер, Яндекс и Google .

Ну то что, Гугл политизирован до мозга костей, известно давно.

После разгоревшегося скандала поисковики выдачу поправили. И сегодня запросу «капец стране» можно найти только информационные материалы этом конфузе. А вот в Rambler, которым ищут до 9% украинск пользователей, этот перл пережил аж 3 апдейта!

Неизвестно, сколько еще продержится эта фишка в выдаче, так что скриншо прилагаются.

Интернет-сообщество вообще не отличается любовью к политикам, но Блоку Тимошенко повезло особенно: первое трэш-место в трех поисковиках сразу!



Следы августовской интернет-войны можно найти в Сети и сегодня: в Ответах@Mail.Ru, на форумах и файлообменных ресурсах продолжают висеть руководства для начинающих хакеров. Но сейчас они уже никого не привлекают.

Несмотря на громкую надпись на главной странице — «На этом сайте вы можете встретить матерную ругань, предложения выпить и покурить травку, фотографии обнаженных людей и т.п. «взрослое» содержание» — здесь всего лишь обсуждают программирование.

Политизация интернета началась с примитивного слива компромата, когда интернет-сообщество готово было съесть любую сплетню. Например, в 1999 году в рунете появился фальшивый сайт мэра Москвы Юрия Лужкова: некто в расчете на высокую посещаемость зарегистрировал в Сети страницу ***www.lujkov.ru*** (сейчас не существует). Разумеется, на фейк-сайт была слита вся грязь, которой только смогли облить мэра Москвы, и посетителей тут было гораздо больше, чем на настоящем сайте ***www.luzhkov.ru*** (он здравствует и поныне, но дизайном не блещет). Прознав про чехарду с сайтами, Лужков написал обращение следующего содержания: «*Просто поразительно, как быстро русский интернет обрел национальную специфику посредством фальшивки, компры, дезы и прочей, как теперь говорят, мочиловки. Наемные информкиллеры, группы быстрого политического доноса и фас-тренинга — все это зримые части безумного проекта стратега-манипулятора, возомнившего менять царей на Руси*». Знал бы московский князь, что ждет рунет через несколько лет!

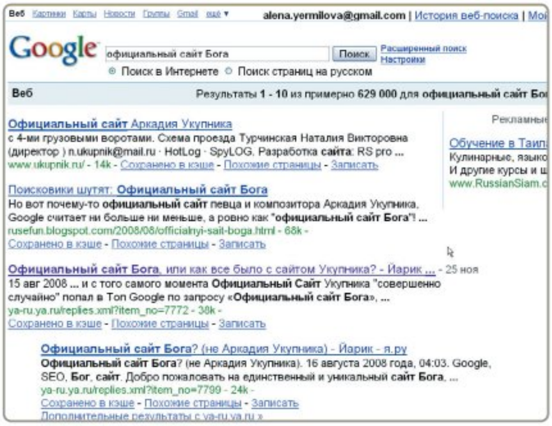
Мэр Москвы — не единственный государственный деятель, которому напакостили интернетчики. В 2003 году от этого пострадала и Генеральная прокуратура РФ (настоящий сайт — ***www.genproc.gov.ru***), которая тогда особенно усердно боролась с олигархами. На поддельную страницу ***www.gprf.info*** (сейчас по этому адресу живет порносайт) выложили тонны компромата на прокуроров. Впрочем, олигархам это не особенно помогло.

Гугл-бомба: взрывается на весь интернет

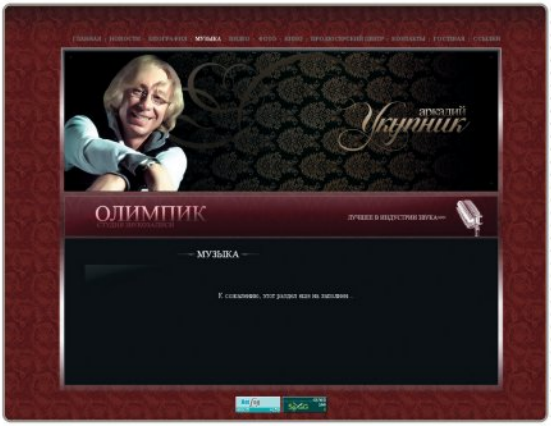
Но со временем методы политической интернет-резни становились все изощреннее, и многие стали бороться за власть не только чужими руками, но даже используя вполне законные методы. Так, например, появился гугл-бомбинг (google-bombing). Сетевики умело использовали алгоритм поиска: когда много сайтов ссылается на одну и ту же страницу, «привязывая» ее к одним и тем же ключевым словам, то в поисковых системах эта страница начинает пробиваться вперед, пока не выбирается на первое место.

Именно так в конце 2003 года была взорвана гугл-бомба, зацепившая всю мировую прессу: на поисковый запрос «*miserable failure*» («*жалкий неудачник*») **Google** откликался официальным сайтом с биографией Джорджа Буша-младшего. Шум поднялся такой, что представителям Google пришлось выступить с официальным заявлением, вмешаться в работу своей системы и ликвидировать последствия бомбардировки. Случилось это, конечно, не просто так: на носу были выборы президента Америки.

Но это далеко не единственный случай! Сотрудникам Google приходится вмешиваться в работу системы все чаще, на форумах даже шутят по этому поводу: вот, снова оптимизируют результаты поиска. В 2006 году на запрос «*враг народа*» Google выдавал официальный сайт Владимира Путина, а в Яндексе сайт президента Белоруссии Александра Лукашенко выскакивал на фразу «*аццкий сотона*». В 2007 году приоритеты сменились: теперь под раздачу Google попал Блок Юлии Тимошенко, который интернетчики емко охарактеризовали как «*капец стране*». Догадайтесь зачем? Да просто в этот момент Украина была с головой погружена в очередную предвыборную кампанию, которые происходят в этой стране едва ли не чаще, чем государственные перевороты в маленьких латиноамериканских государствах.



Искали официальный сайт бога? Добро пожаловать в гости к Аркадию Укупнику...



...однако приготовьтесь, что ничего идеального в мире нет: музыку на божественный сайт еще не выложили.

На этом фоне совершенно безобидным выглядит «подрыв» репутации поэта-песенника Аркадия Укупника. Его страницу вы прямо сейчас можете отыскать в Google по ключевым словам *«официальный сайт бога»*.

Точка Ru против точки Ge

Но и это все детские шалости. Настоящие войны в интернете разгораются, когда большой конфликт назревает в реальном мире.

Возможно, первой на постсоветском пространстве стала армяно-азербайджанская хакерская война. Взлом «вражеских» сайтов с размещением воинственных призывов начался еще девять лет назад и с переменным успехом продолжается до сих пор.

Однако самый свежий и выдающийся пример — интернет-сражение, которое развернулось во время пятидневной войны на Кавказе. Атаки на сайт президента Грузии начались еще до того, как прозвучал первый выстрел. Как утверждают аналитики фонда **ShadowServer**, первая серьезная DDoS-атака была зафиксирована еще 20 июля (военные действия, напомним, начались 8 августа).

А когда загремела артиллерия, сетевики активизировались с небывалой силой. В первый же день войны на сайт Госкомитета по информации и печати Южной Осетии обрушилась мощная DDoS-атака. Контрнаступление не заставило себя долго ждать: на главной странице МИД Грузии вечером того же дня хакеры повесили коллаж из фотографий Адольфа Гитлера и президента Грузии Михаила Саакашвили.

Кстати, этот коллаж не может не напомнить о похожей атаке на пропагандистский ичкерийский сайт «Кавказ-центр» в 1999 году. Целую неделю всякого заходящего на веб-страницу «Кавказ-центра» встречал портрет Михаила Юрьевича Лермонтова в десантной форме и с автоматом наперевес. Впрочем, то был не взлом: хакеры и не думали портить сайт. Они просто сделали его невидимым для рунета: запросы пользователей перенаправлялись на страницу с классиком русской литературы.

Но вернемся к пятидневной войне. На второй день, 9 августа, упали сайты грузинского президента, МВД, Минобороны и парламента Грузии. Дальше счет неработающим веб-страницам пошел уже на десятки. Были атакованы и выведены из строя сайты информационного агентства Грузия-Online (***www.apsny.ge***) и сайт правительства Абхазии в изгнании (ранее находился на странице ***http://abkhazia.gov.ge***). Не работал практически ни один сайт грузинского домена ***.ge***:

www.nsc.gov.ge
www.government.gov.ge
www.parliament.ge
www.gncc.ge
www.internews.ge
www.acnet.ge

Все они пали жертвой неизвестных хакеров.

А теперь вопрос: были ли вообще эти неизвестные хакеры? Есть ли кого чествовать и кого хулить?

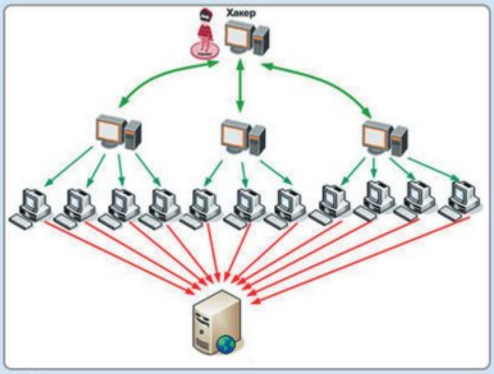
Культ дохлой коровы — за свободу китайцев!

Хакерские группировки — вовсе не миф. Разумеется, они существуют. Правда, романтические беззаконные времена остались в далеком прошлом. Как хиппи в свое время превратились в респектабельных офисных яппи, так и хакерские команды теперь — не вольные пираты, а органично влившиеся в общество борцы за права человека.

Самые известные в западном мире группировки хакеров — **Hacktivismo** (***www.hacktivismo.com***) и **Cult of the Dead Cow** («Культ дохлой коровы», ***www.cultdeadcow.com***). Но заняты они не взломом банков, а мирной борьбой за интернет, свободный от цензуры. Последнее их достижение — создание программы для обхода государственного контроля над интернетом в Китае.

А что же русские? Русские снова играют в мафию и пугают мир. Есть в Сети закрытая группировка, известная под названием **Russian Business Network** (RBN). Общественность услыша-

Что такое DDoS-атака?



Очень упрощенно DDoS-атака выглядит так.

Если объяснять очень просто, DDoS-атака (Distributed Denial of Service — работающая на нескольких компьютерах программа, нарушающая нормальное обслуживание пользователей) выглядит так. На сервер-жертву одновременно обрушивается огромное количество запросов — от сотен тысяч компьютеров. В результате сервер становится недоступным для обычных пользователей: он тратит все свои ресурсы на обслуживание запросов злоумышленников.

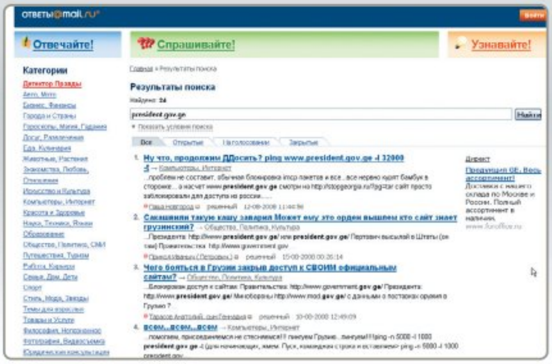
Не исключено, что ваша машина тоже участвует в чужой DDoS-атаке, отправляя запросы на сервер-жертву, а вы об этом даже не подозреваете. На жаргоне хакеров это называется зомбированием компьютера — заражение его программным кодом-ботом.

Бот позволяет человеку, запустившему его в интернет, использовать мощности чужого компьютера. В сущности, это вирус, который способен заражать множество машин. В результате появляются большие зомби-сети — группы компьютеров, которые незаметно для хозяев может использовать хакер.

Буш, говорят, переживает, что уходит с рейтингом доверия 20% и оставляет Обаме кучу нерешенных проблем. Но «жалкий неудачник» надеется, что история еще оценит его по достоинству.

Добрые хакеры тусуются вот на таких сайтах: вроде глазу зацепиться не за что, а в обычный будний день сто человек легко набегает. Что уж говорить об интернет-войнах!

Одни сайты подверглись простым атакам, а некоторым ресурсам хакеры основательно подчистили базы, и в результате официальный сайт Совета национальной безопасности Грузии не работает четвертый месяц.



Тим О'Рейли, теоретик веб 2.0, был бы рад: во время пятидневной войны его детище показало себя во всей красе.

ла об этой группировке после расследования газеты Washington Post в октябре 2007 года: газета якобы выяснила, что это якобы широкая сеть хакеров, которой якобы руководят из Петербурга. Мол, боссы этой сети известны только по никам и связаться с ними можно только через доверенных людей на форумах. По утверждению Washington Post, RBN принадлежит «значительная доля» в бизнесе самых крупных мировых спамеров, администраторов «зомби-сетей» и взломщиков банковских счетов.

В атаках на грузинские сайты загадочную RBN и подозревали. Это даже стало поводом для нервных заявлений нескольких официальных лиц Грузии: «*Посмотрите, RBN контролируют ФСБ и ГРУ!*» Однако эти конспирологические заявления ничего не дали: после окончания войны эксперты расставили все точки над i.

В поисках виртуального Зорро

По трезвому размышлению оказалось, что грузинские сайты завалили вовсе не таинственные хакерские группы и не правительственный киберспецназ. На самом деле боевая слава здесь принадлежит всем и никому одновременно: постаралось русскоязычное интернет-сообщество в целом.

Если бы рунет мог посмотреться в зеркало, он обнаружил бы героя сотен новостных заметок, бравого парня с красными глазами и клавиатурой наперевес. Однако коварные взломщики, «работающие на правительство РФ», не профессиональные хакеры. Это сотни тысяч пользователей блогов и форумов, мирных пользователей, которым киберсекс всегда был как-то ближе, чем киберпреступления.

Громче всех здесь прозвучал голос директора исследовательского центра по компьютерной экспертизе Университета Алабамы **Гэри Уорнера** (Gary Warner): он заявил, что российские власти не причастны к атакам на грузинские сайты. По его словам, «*на сотнях российских форумов и блогов был размещен такой же скрипт для DDoS-атак, как и для атак на эстонские сайты*». («Эстонская» кибервойна разразилась в апреле 2007 года в ответ на снос советского военного мемориала; тогда как минимум шесть сайтов, в том числе МИДа и Минюста Эстонии, оказались практически недоступны.)

В конфликте с Грузией об организованной акции и речи быть не могло: многие эксперты отметили слабую скоординированность атак — видно, что пользователи действовали хаотично и не ведая, что творят.

А ты чем помог фронту?

Не нужно быть директором исследовательского центра в Алабаме, чтобы заметить то, что заметил Гэри Уорнер: в августовских DDoS-атаках на грузинские сайты участвовали почти все активные интернетчики, в том числе и я.

Перевоплощаться в хакера и учиться зомбировать чужие компьютеры для этого не пришлось. Строчки кода, отправляющего запрос на грузинские сервера, выкладывали всюду: постили на форумах и в блогах, писали в бесчисленных комментариях на новостных и развлекательных сайтах. Сообщения разлетались по Сети как лесной пожар. Кстати, речь идет не только о российских, но и о многих украинских, белорусских, прибалтийских, молдавских, среднеазиатских русскоязычных форумах.

В это же время по файлообменникам путешествовал bat-файл, который существенно упрощал процедуру «задергивания» грузинских серверов (файл до сих пор можно найти здесь ***http://newfilez.nnm.ru/internetvojna_nuzhna_tvoya_pomosch***).

Что характерно, все было совершенно законно. Никому ведь не запрещено пропинговать (проверить на доступность) тот или иной сервер, правда? Но когда одни и те же сервера проверяются сотнями тысяч и миллионами пользователей одновременно... Совершенно верно, получается типичная DDoS-атака, которую ведут все вместе и каждый по отдельности.

■■■

Кажется, именно это и называется «народная война». И именно такими будут интернет-войны будущего. Не диверсии спецслужб, не работа нескольких хорошо оплачиваемых специалистов, а массовые атаки веб-сообщества, неподконтрольные единому центру, спонтанно возникающие под давлением общественного мнения.

Правда, общественное мнение тоже можно организовать, но это уже совсем другая история. ■

«Здесь был Миша!» — в 1999 году этой заставкой встречал посетителей сайт «Кавказ-центр».

Сегодня ход интернет-войны — открытая информация. Графики, активность интернетчиков, мнения экспертов можно найти на www.shadowserver.org.

Артур Карлов

ЭКСКУРСИЯ В ПРОШЛОЕ

САЙТЫ ПО РЕТРОИГРАМ

Раньше, как известно, и небо было голубее, и травка зеленее, и даже солнышко светило ярче. А уж компьютерные игры так и вовсе были как на подбор, не то что сейчас. Возможно, это крайне спорное мнение игроков со стажем, для которых самые яркие впечатления связаны с компьютерной юностью. Однако нельзя отрицать, что есть игры, которые заслуживают самого пристального внимания во все времена.

Сегодня мы к ним и обратимся: посетим потаенные уголки Мировой паутины, где можно спокойно предаться ностальгии и найти, скажем, **Donkey Kong** или **Wolfenstein 3D**.

Если вы начали играть недавно, для вас это путешествие превратится в настоящую экскурсию в прошлое. Вы узнаете много нового о делах давно минувших дней, о развитии индустрии, а заодно и решите, правы ли «старички», превозносящие игры пяти-, десяти- или даже двадцатилетней давности.

Ретромания

Для начала определимся, в какую игровую эпоху мы хотим попасть. Для этого пробежимся по «Википедии»: ***http://ru.wikipedia.org/wiki/Категория:Компьютерные игры по годам*** (если знаете английский язык, сразу загляните на ***http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_by_year***, где информация более полная). По ссылкам вы найдете списки, в которых игры упорядочены по годам и по алфавиту. Жаль только, нет рейтинга, по которому можно понять, стоящий проект или нет.

Полноценные обзоры старых игр лежат на сайте журнала **Retro Gamer** (***www.retrogamer.net***). Форум тут до сих пор полон ностальгирующих ретроманов, и найти игру детства по описанию не составит труда.

Машинку для всего этого ретробогатства можно прикупить здесь же: на сайте есть поисковик **Bargain Hunt** («Охотник за выгодными покупками»), который поможет купить старые консоли или компьютеры по самым низким ценам на **eBay**. Выбирайте производителя (**SEGA**, **Commodore**, **Amstrad**, **Bandai**, **SNK** и др.), модель (представлены почти все), будьте добры от 30 до 3000 рублей — и готово.

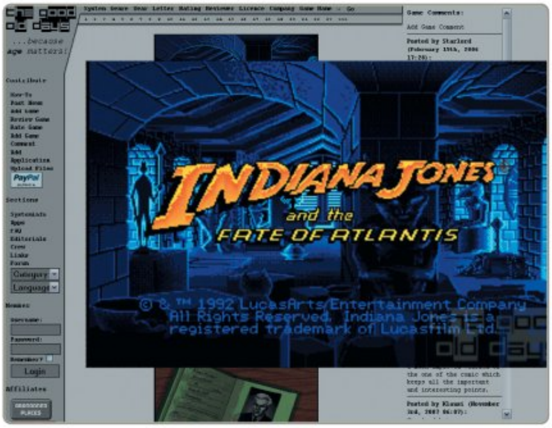
Теперь у нас есть старомодный компьютер или консоль и приблизительное представление, что мы хотим найти. Пора качать игры.

У нас

В первую очередь посетите самый крупный отечественный ретросайт ***www.old-games.ru***. За семь лет существования на нем скопилось огромное количество игр, да и сейчас администрация постоянно обновляет архив. Здесь в ходу термин abandonware (что это такое, читайте на врезке), а все представленные тайтлы старше пяти лет (всего собрано больше тысячи игр, чтобы скачать их, не надо даже регистрироваться). Если у вас есть вопросы по запуску, зайдите на местный форум — народу много в любое время дня и ночи, обязательно помогут. В 2005 году силами одного из посетителей даже издавался PDF-журнал **Oldgames.ru**, архив из семи номеров доступен по адресу ***www.old-games.ru/utils/?id=8***.

Чем-то похож на **old-games.ru** сайт ***http://oldgames.zp.ua***, хотя

Благодаря движку Bargain Hunt на eBay можно найти практически любую консоль или компьютер.



Индиана Джонс непобедим: спустя десятки лет он возвращается не только в кино, но и в игры.

тайтлов тут выложено поменьше. Кстати, если игра выходила не на PC, а, скажем, на **ZX Spectrum** или **Amiga**, для нее потребуется эмулятор. Его всегда можно подобрать на ***www.emu-land.net***, где, кстати, тоже есть своя коллекция ромов.

Канули в Лету

До недавнего времени в западном секторе интернета лидировал сайт **Home of the Underdogs** (***www.the-underdogs.info***). Именно он в свое время задал моду на ретрогейминг и вдохновил основателей ***www.old-games.ru*** на создание русскоязычного аналога.

Как и все великое, сайт появился совершенно случайно. Его придумала девушка из Таиланда со сложным именем **Сэрайни Эчэвэнунтекул** (Sarinee Achavanuntakul), которая в 1998 году поехала в Гарвард получать степень MBA. Оказавшись в Америке, Сэрайни решила купить взамен старого диска новую копию игры **Sword of The Samurai**. Но сколько она ни искала заветную коробку по магазинам, найти так и не смогла. Решительная девушка обратилась в службу поддержки **MicroProse**, где ей ответили, что игра, увы, больше не продается.

Тогда Сэрайни занялась поисками в интернете и довольно быстро вышла на сайт ***www.abandonwarering.com***, где складировались старые игры (подробнее о нем читайте на врезке). Девушке понравилась идея, и она открыла в Сети собственный ресурс, посвященный старым играм. Поначалу сайт располагался на бесплатных хостингах, но из-за невероятной популярности переехал на отдельный сервер в феврале 2000 года. Местоположение и адрес ресурса менялись еще дважды, в 2002-м (***www.the-underdogs.org***) и 2006-м (***www.the-underdogs.info***) — владелец забывал оплатить домен, и оба раза его перехватывали киберсквоттеры. В этом сентябре сайт стал неожиданно недоступен: вероятно, опять проделки онлайновых мошенников. В ноябре, когда мы сдавали этот номер, сайт снова ожил, но многие страницы не грузятся, а игры, которые были доступны в начале года, куда-то исчезли (в ближайшее время обещают все вернуть).

Сэрайни тем временем закончила обучение, пожила еще в Штатах, два года стажировалась в Гонконге, а потом вернулась домой в Таиланд, где, предположительно, и по сей день работает банкиром. Ретроигры ее сейчас совсем не интересуют.

Впрочем, вряд ли история Underdogs на этом закончится. На сайте было представлено более 5300 обзоров и примерно столько же дистрибутивов. Пожалуй, единственный недостаток заключался в том, что скорость перемещения была сильно ограничена (при переходе со странички на страничку и при скачивании игр ваш канал искусственно обрезался до 50 Кбит/с), да и сливать одновременно больше одной игры не позволялось — непременно банили.

В общем-то, сайт и считался больше музеем, чем файлообменным ресурсом. Здесь даже хранился известный манифест **Scratchware Manifesto**, в котором сказано, что игровая индустрия превратилась в клоунаду, а современные игры ни в какое сравнение не идут со своими предшественниками, поэтому люди предпочитают им старые и проверенные вещи. Изучить текст манифеста можно здесь: ***www.manifestogames.com***.

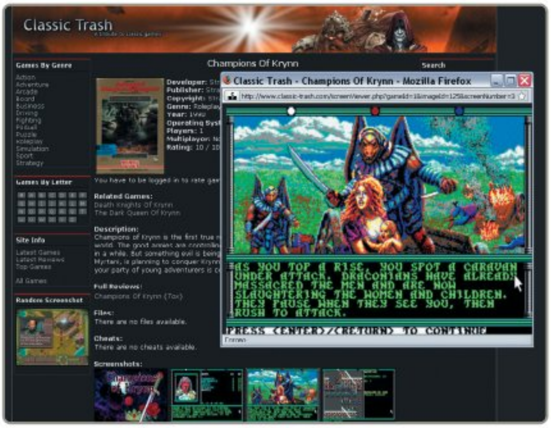
Правовой вопрос

Наверняка у многих возник вопрос: *«А насколько легально скачивать старые игры?»* Спорят по этому поводу уже давно, да только воз и ныне там.

В 1996 году **Питер Рингеринг** (Peter Ringering) ввел для обозначения старых игр термин **abandonware**. Это приложения, которые не поддерживаются компанией-создателем и не продаются в магазинах, но при этом и через интернет не распространяются. Закачка таких приложений в Сеть — подсудное дело: у большинства abandonware-программ очень запутанная история с патентами и лицензиями. Одни разработчики закрылись, вторые обанкротились, третьи отказались продать лицензию, четвертые все-таки ее купили, пятые подали на первых иск... в общем, след таких игр теряется где-то во времени, и статуса общественного достояния им никто не присваивал, то есть в свободном пользовании они не числятся.

Как бы то ни было, но Питер Рингеринг объединил сайты, посвященные старым играм, в сеть **The Abandonware Ring** (***www.abandonwarering.com***). Пользователь мог вбить запрос на одном сайте — и поиск велся по всей сети. Но Ассоциация цифрового программного обеспечения (IDSA), как и ожидалось, этот шаг не оценила и быстро добилась закрытия проекта. Позже из обломков **The Abandonware Ring** Питера появились сайты **Home of the Underdogs** и **Classic Trash**.

С точки зрения права ситуация тут очень запутанная. Термин abandonware не упоминается ни в каком законе или документе, да и вообще законы мало применимы в отношении ПО, поддержка которого прекращена, компания-разработчик давно канула в Лету, а лицензию так никто и не выкупил. И все же понятие abandonware ходит где-то очень близко с warez (краденое программное обеспечение, размещаемое на хакерских сайтах), о чем прямо говорится на многих ресурсах, включая ***www.the-underdogs.info***. Как правило, ретросайты придерживаются осторожной политики в отношениях с издателями и убирают неугодные игры по первому требованию.



Несмотря на название, Classic-Trash один из немногих ресурсов, которые позволяют посмотреть скриншоты старых игр в большом разрешении.

1980 Games — раздолье для изучающих французский язык. Тут тебе и игры старые, и практика языковая.

У них

Пока **Home of the Underdogs** функционирует не в полную силу, ретроманы переключились на ***www.classic-trash.com***, также входивший в **The Abandoned Ring**. Он создан Томасом Хольдом (Thomas Tox Holde) в 1998 году и раньше носил названия **Tox's Abandonware Page**, **Warped Classics** и **Ping! Games**. Здесь собраны игры, вышедшие до 2000 года.

Программы DOS-эпохи можно найти еще на одном чрезвычайно популярном и постоянно пополняемом ресурсе — **Abandonia** (***www.abandonia.com***). Сайт отличается от других строгой политикой наполнения (образов консольных игр вы не найдете) и четким определением abandonware-проектов. А вот на дочернем ресурсе — **Abandonia Reloaded** (***www.reloaded.org***) — присутствует некоторая неразбериха, можно найти как старые, так и новые freeware-игры.

Пригодятся и сайты **C:DOS** (***www.cdosabandonware.com***) и **Good Old Days** (***www.goodolddays.net***), где помимо прочего можно найти обзоры и гайды, выяснить, почему та или иная игра не запускается на вашей конфигурации компьютера, и даже скачать обновленные версии эмуляторов DOS.

Быстро найти старую игру можно на **FreeOldies.com** — поисковике, принадлежащем французской сети **AbandonwareFrance.org**. Достаточно ввести название нужной игры — и система выдаст вам ссылки на скачку с The Abandonware Ring, C:DOS или других подобных порталов. На сайте можно даже поиграть в старые хиты, но загвоздка в том, что английский интерфейс заканчивается на главной странице. Зарегистрироваться или пообщаться на форуме смогут только франкофоны.

Внимания достойны также французский сайт **1980 Games** (***www.1980-games.com***) и относительно молодой портал **Classic DOS Games** (***www.classicdosgames.com***) с огромным числом классических игр под DOS.

Посмотреть на фотографии платформ прошлого, изучить скриншоты старых игр и узнать, как запустить все это великолепие под различными версиями Windows, можно в онлайновом музее ***www.retro-games.co.uk*** (тут есть небольшой архив игр, скачать которые можно безо всякой регистрации). Если же вам интересны не сами ретроигры, а их ремейки, то стоит посетить ***www.classic-retro-games.com*** и ***www.retroremakes.com***. Ретроманам, которым и этого мало, советуем **Abandoned Places** — ***www.aplaces.net*** — портал со ссылками на 37 ресурсов по старым играм.

Ретроэмуляция

Теперь что касается технической стороны вопроса. Чтобы запустить большинство старых игр, вам понадобится их родная платформа. Как правило, это DOS. Для эмуляции отлично подойдет программа **DOSBox**, которая лежит в «**Игроманском стандарте**» на нашем DVD. Если что-то не заработает, проконсультироваться можно на страничке ***www.dosbox.com*** или на форуме ***http://vogons.zetafleet.com/index.php?c=7***, тут же подскажут, как настроить эмулятор под Windows Vista.

Хоть сейчас и существует огромное количество эмуляторов практически любых платформ, остаются игры, которые ни на одном из них нормально не работают. Ребята из команды **Retrospec** (***http://retrospec.sgn.net***) отслеживают такие проекты и либо подправляют их код, чтобы запустить в современных версиях Windows, либо (если игра выходила не на PC и с ней не способны справиться другие эмуляторы) пишут программы для запуска всего одной игры. Проект существует уже девять лет и прекрасно себя чувствует.

В качестве завершающего аккорда — энциклопедия компьютерных игр **MobyGames** (***www.mobygames.com***). Это такая «Википедия» от игровой индустрии, в ней хранится огромное количество информации начиная с 1981 года и заканчивая нашими днями. Если вдруг хотите освежить в памяти какие-то факты — вам сюда. Кстати, вопросы эмуляции здесь тоже рассмотрены самым детальным образом.

Не надо спорить с законом

В то время как приверженцы abandonware-игр осторожно балансируют на самом краю правовой пропасти, более осмотрительные энтузиасты занимаются «освобожденными играми».

Уже сейчас существует немало старых проектов, исходный код которых давно открыт, и любой желающий может взять его за основу собственной программы. Некоторые ретроигры так и вовсе перешли в статус freeware (свободно и бесплатно распространяемое ПО). Для таких игр **Мэтт Мэтьюс** (Matt Matthews) и **Марвин Малковски** (Marvin Malkowski) даже придумали специальное название — «освобожденные игры». Их-то они и коллекционируют тихо-мирно на сайте **Liberated Games** (***http://liberatedgames.com***) под девизом «Освобожденные игры, которые можно легально скачать».

Платформер Alladin — одна из самых узнаваемых и самых любимых ретроигр.

Несмотря на большое количество рекламы, пожертвования и огромную базу игр, Home of the Underdogs переживает не лучше времена.

MMORPG
NOVA
ONLINE
Coming 2009
www.novaonline.ru
© Copyright 2006–2009 OG Games. All rights reserved.
РЕКЛАМА

Алексей Макаренков

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

В комнате

http://vkomnate.com

«**ВКомнате**» — это не очередная социальная сеть, как можно было бы подумать, а попытка связать воедино самые разные способы интернет-коммуникации. Здесь можно создать собственную чат-комнату (открытую или закрытую), внутри каждой комнаты никто не запрещает переписываться с народом при помощи личных сообщений, не отходя от кассы можно организовать видеоконференцию (не понадобится устанавливать никаких программ), тут же есть окно для обмена файлами (причем видео и фото можно прокручивать в отдельном окне). Получился эдакий чато-аськo-торренто-IRQ-гибрид, и гибрид на самом деле удобный.

Рисуем вместе

http://codraw.ru

В рунете наконец-то появилась нормальная онлайновая синхронная рисовалка. О подобных сервисах мы вам уже рассказывали. Обычно это простой белый холст, на котором могут одновременно рисовать сразу несколько человек (обычно полет фантазии не заходит дальше человечков в духе «палка, ножки, огуречик» и неприличных надписей по периферии).

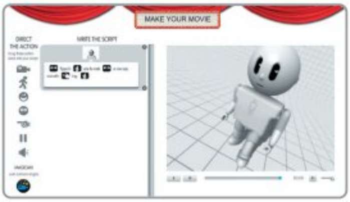
Авторы **coDraw** не стали ограничивать себя и добавили своему проекту несколько дополнительных опций. Во-первых, здесь есть несколько простых средств для рисования: линия, ластик, создание формы или текста. Во-вторых, можно загрузить уже готовую картинку или фотографию и рисовать поверх. А самое главное — имеется нормальный чат, в котором можно договориться, кто что рисует, и не сражаться постоянно за «зоны влияния». Получилось очень здорово, не хватает только палитры цветов.

Сделай сам

www.etsy.com

Etsy.com — онлайновый магазин, в котором любой желающий может разместить свой товар. Одно условие — вещь должна быть сделана вашими руками. Помимо полной нелепицы вроде корявых бумажных человечков за пять центов (их, кстати, тоже покупают), тут можно найти множество интересных вещей. Например, совсем недавно всего за $50 продавали точную копию головы Чужого, отлитую из металла в размере 1:1. А когда писались эти строки, за $150 ушел костюм Гордона Фримена, который умелец из Канады мастерил целых три недели.

Элементарная мультипликация



www.xtranormal.com

За последние десять лет мультипликация из таинства, доступного лишь избранным, превратилась в относительно несложное занятие. Всего-то и нужно — потратить несколько недель или месяцев, освоить какую-нибудь анимационную программу, и можно создавать симпатичные мультфильмы. Но хочется чего-то совсем простого. Чтобы без нудного обучения, штудирования мануалов и просмотра уроков. Во флэш-программке **Xtra Normal** анимацию можно делать вообще без всякой подготовки. Вы просто выбираете подходящую сцену, простыми (разумеется, английскими) словами описываете положение камеры и размещение персонажей (то есть можно написать: «*За столом сидят двое*», — и на экране тут же появится стол и два человечка), вбиваете текст, который они должны произносить, и получаете простейший мультфильм. Народ уже вовсю развлекается: «экранизирует» анекдоты, пародирует сцены из кинофильмов и даже снимает миниатюрные сиквелы «**Терминатора**», «**Матрицы**» и «**Крепкого орешка**».

Цветотестирование

www.xrite.com/custom_page.aspx?PageID=77

Несмотря на то что цветовые рецепторы нашего глаза способны воспринимать только четыре основных цвета (красный, желтый, синий и зеленый), мозг преобразует эту информацию и мы можем различать миллионы оттенков этих цветов. Вот только у каждого человека «разрешающая цветовая способность» мозга своя. Там, где один видит два разных оттенка, другой недоуменно пожимает плечами и утверждает, что это один и тот же цвет. С помощью теста **Color IQ** вы сможете узнать, насколько тонко различаете градации цвета. Вполне может статься, что настройка гаммы монитора вам совершенно не нужна — вы просто не заметите разницы.

Виртуальная словоформа

http://wordle.net

На сайте **Wordle** вы в любой момент можете сделать импровизированное облако тегов для любого сайта или текста. Задаете ссылку или копируете текст в специальное окно, жмете ОК и получаете структурированный список слов: те, что встречаются чаще, отображаются более крупным шрифтом. Практическая ценность у этой процедуры в общем-то нулевая (гиперссылки на слова не проставлены), но очень интересно бывает посмотреть, о чем, например, ты сам писал в блоге чаще всего за последнее время.

ФЛЭШ ИГРЫ

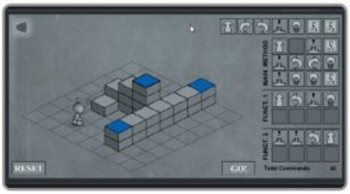
Светлана Померанцева

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Программируемый робот

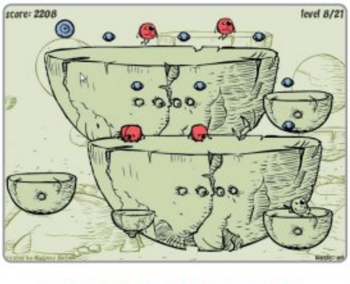


www.gameroo.nl/games/light-bot

Light Bot не просто игра, но еще и удивительно простой и действенный способ научиться программерскому мышлению. Навык держать в голове и мысленно комбинировать сразу несколько функций, который во многих вузах шлифуют на протяжении двух-трех лет, здесь можно развить буквально за несколько вечеров.

Простая задача — провести робота по клетчатому полю до определенной точки, активировав по пути несколько платформ, — становится неожиданно сложной, когда оказывается, что этого робота предварительно нужно запрограммировать. Никаких операторов и скриптов, вы просто задаете последовательность действий. Вот только число слотов строго ограничено, и в какой-то момент приходится задействовать функции из разряда *«пойти вперед, прыгнуть, выполнить последовательность №1, прыгнуть, выполнить последовательность №2»*. Внутри функций могут быть ссылки на другие функции. Над решением некоторых задачек приходится ломать голову по несколько часов. Зато сколько же фана, когда неожиданно находишь простое и элегантное решение.

Я от дедушки ушел!



http://armorgames.com/play/849/mr-mothball

Сюрреалистичные приключения колобка-первооткрывателя. Прыгучий сфероид решает головоломки, прыгает по платформам и пытается не налететь на таких же, как он, только очень агрессивных колобков.

Бегущий человек

www.newgrounds.com/portal/view/465190

Мало какая игра заставляет почувствовать себя жертвой так же, как делает это **Hunted Forever**. Помните роман Стивена Кинга «**Бегущий человек**» (по нему был снят одноименный фильм с Арнольдом Шварценеггером в главной роли)? Вот, то же самое ощущение.

Ваш подопечный — обычный человек, немного освоивший паркур, — носится по уровням и собирает различные детали от механизма (зачем, поймете в конце игры), а у него на хвосте постоянно сидит какой-нибудь недружелюбный робот и то поливает героя из лазеров, то натравливает на него летающие бензопилы, то устраивает еще какую-нибудь каверзу. Стоит на секунду расслабиться, и вы — труп.

Операция «Убей их всех»

www.crazymonkeygames.com/Shadez.html

Стратегий в реальном времени на флэше выходит крайне мало, да и те, что появляются, обычно до неприличия простые. Что-нибудь в духе *«создай двести солдатиков и натрави их на врага»*. **Shadez** не имеет с такими играми ничего общего. Это, наверное, единственная серьезная стратегия на флэше, вдобавок — потрясающе красивая.

На экране происходит самая настоящая боевая операция, и то, что третье измерение в игре отсутствует, нисколько тому не помеха. Вы отстраиваете танки и вертолеты

и бросаете их в атаку, проводите апгрейды техники и разрабатываете новые снаряды для артиллерии. Продумываете, в какой момент высадить десант (это удовольствие стоит баснословных денег, а ваши финансы ограничены) и что противопоставить врагу, который в самый неподходящий момент ввел в бой самоходные ракетные установки. Самое удивительное, что все это происходит, по сути, на одном-единственном игровом экране. Но обстановка меняется так быстро, что создается полная иллюзия безостановочного наступления.

С копьем на дракона

www.andkon.com/arcade/adventureaction/knight

Knight — абсолютно безумная аркада. Странствующий рыцарь позабыл, что ему положено спасать принцесс и помогать страждущим, и просто вырезает на своем пути все живое. Попадется дракон — на копье его, встретятся мирные жители — и им головы с плеч. А всяких людоедов и воинственных папуасов можно просто растоптать копытами лошади! Графически игра очень напоминает **Patapon** для PSP. Настолько сильно, что это явно не простое совпадение.

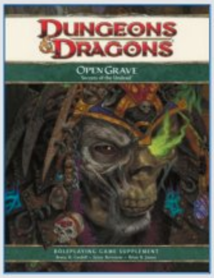
Николай Пегасов, Антон Курин

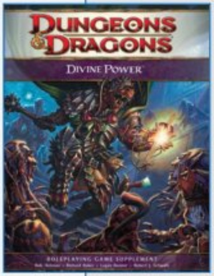
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

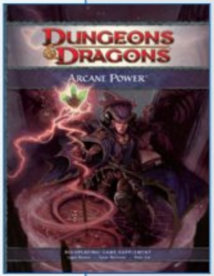
НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

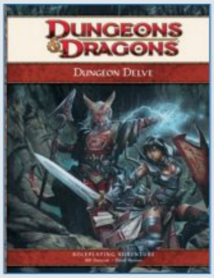
Dungeons & Dragons

За декабрь 2008 года компания **Wizards of the Coast** успела выпустить несколько продуктов для Dungeons & Dragons четвертой редакции. **Manual of the Planes** («Руководство по измерениям») представляет новый взгляд на космологию самой популярной в мире RPG. Параллельные и удаленные миры населены демонами, феями, джиннами и божествами, и каждое из этих существ описывается руководством за $30. С помощью этой 160-страничной книги DM сможет перенести персонажей игроков из привычного фэнтезийного мира в другие *планы* мироздания. На этой концепции, кстати, основывалась знаменитая компьютерная RPG **Planescape: Torment**.





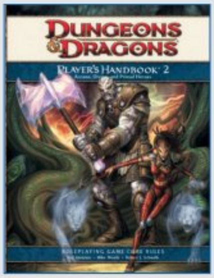




Demon Queen's Enclave («Двор королевы демонов») — новое приключение из P-серии (индекс P2). Пройдя этот модуль, персонажи смогут подняться с 14-го на 17-й уровень опыта. В качестве врагов выступают темные эльфы, пауки и прочие фанатичные приверженцы культа Лолт — богини пауков. 96-страничная брошюра стоит $25.

Обнародованы планы по выпуску D&D-продуктов для четвертой редакции в 2009 году. В январе выйдет **Open Grave: Secrets of the Undead**, специальный бестиарий, посвященный нежити и способам ее изготовления. В феврале выпустят **Dungeon Delve**, предположительно — руководство по выживанию в подземельях. В апреле нас ждет **Arcane Power**, дополнение для персонажей, использующих волшебство. Аналог для жреческой магии — **Divine Power** — обещан в июле. Кроме того, в течение года будут изданы вторые выпуски «базовых» книг правил: **Player's Handbook 2**, **Dungeon Master's Guide 2** и **Monster Manual 2**. В них впервые появятся расы и классы, которые были доступны в третьей редакции D&D, но не вошли в основные правила четвертой. Наконец, в наступающем году появится и новая версия сеттинга Эберрон (мир Dungeons & Dragons Online): летом выйдут **Eberron Campaign Guide** (книга для Мастера) и **Eberron Player's Guide** (книга для игроков). Также готовятся к изданию несколько приключенческих модулей.

На март намечен перезапуск бренда **Dungeons & Dragons Miniatures**. Напомним, что предыдущая военно-тактическая игра под этим названием была закрыта производителем месяц назад. Игрокам предстоит учить свежие правила и коллекционировать новые миниатюрки, часть которых будет продаваться в открытую, а не как раньше — непрозрачными бустерами, предлагавшими, по сути, кота в мешке.



Фестиваль настольных игр в Москве

В самом начале января в Москве на ВВЦ пройдет фестиваль любителей настольных игр. На этом игровом конвенте свою продукцию представят такие компании, как «Смарт», «Мир фэнтези», «Игровед», «БГ-маркет», «Столица». Настольные игры можно будет не только приобрести, но и сыграть в них с другими фанатами. В программе — мероприятия по «Колонизаторам», «Каркассону», «Берсерку», Magic: The Gathering, World of Warcraft, «Войне» и другим замечательным настольным играм.

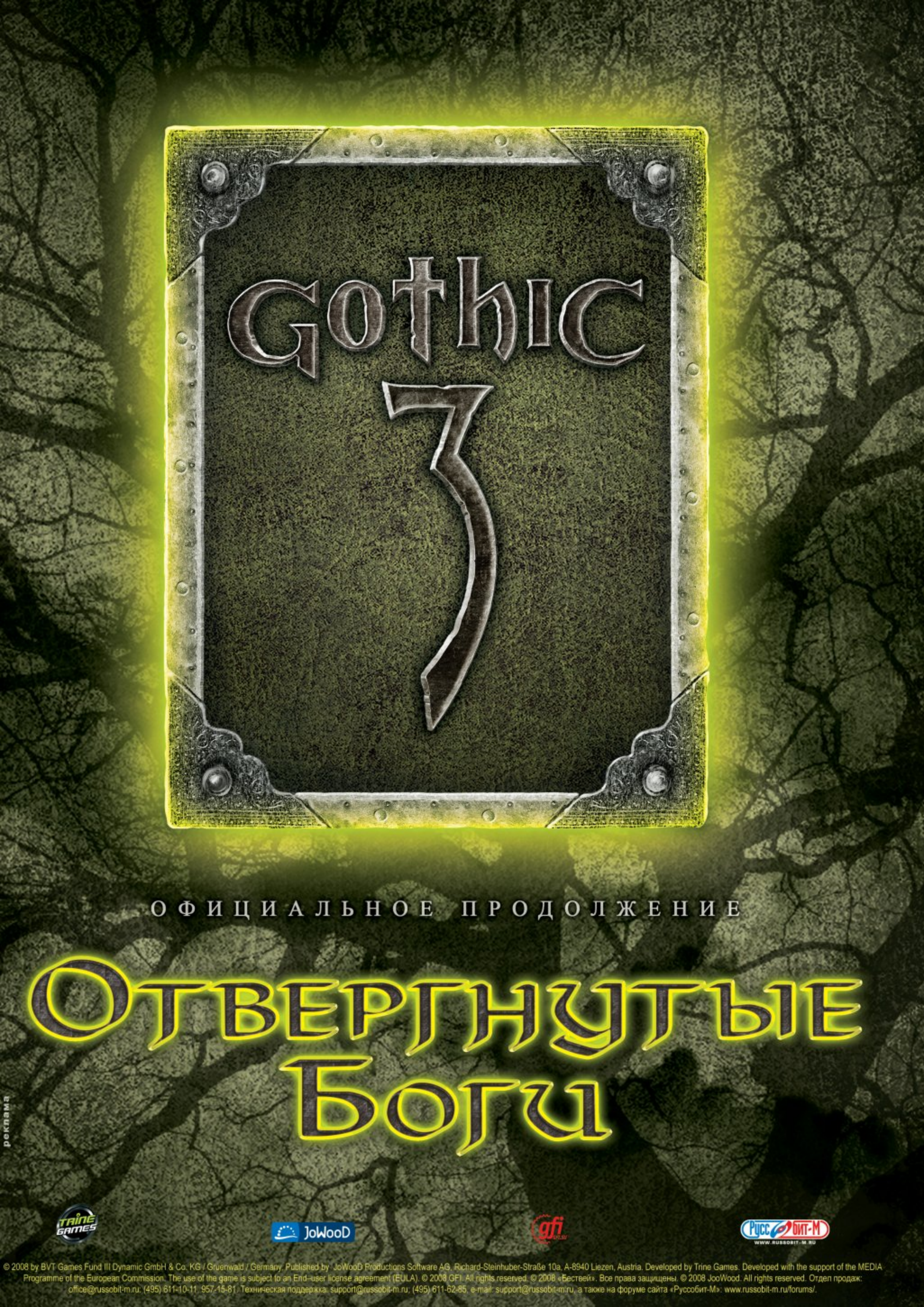
Подробную программу и уточненную дату фестиваля, которые не известны на момент сдачи «Игромании» в печать, можно уточнить на официальном сайте: **wowgames.ru**.

Magic: The Gathering

В этом месяце, как и в прошлом, профессионалы и любители «Магии» продолжали осваивать формат *Shards of Alara Limited*. В середине ноября маги Атланты (США) принимали у себя многочисленных гостей на Гран-при. По итогам двухдневного банкета победителем стал Луис Скотт-Варгас и его четырехцветная колода. Второе место занял Джерри Томпсон, игравший более скромным красно-зелено-белым сочетанием, известным в этом сезоне как *Naya*. В топе-8 также обнаружил себя Томохару Саиту,вылетевший в четвертьфинале.

Японцам не повезло в Атланте, зато следующий Гран-при прошел именно в Стране восходящего солнца. В японском городе Окаяма собрались игроки со всего Востока и несколько западных гостей. Лучшая восьмерка оказалась поистине звездной — в достижениях только одного игрока из топ-8 не значились топы Про-тура. Победил Макихито Михара, по совместительству чемпион мира по MTG 2006 года. Его черно-сине-белая колода, известная как *Esper*, в финале сразила полную существ бело-зеленую колоду, которой управлял Кадзуя Митамура. Почетные европейские гости в лице Гийома Вафо-Тапа и Оливье Руэля выбыли в четвертьфинале, а знаменитый Цуйоси Икеда продержался всего на раунд дольше.

Magic Online возродила традицию формата *силедов* на старых сетах. Пока на повестке дня все те же **Invasion**, **Odyssey** и **Onslaught**. В целом прогресс в области премьер-турниров онлайновых магов радует. А учитывая грядущий **Tempest**, так и вовсе радужные перспективы рисуются. Однако по-прежнему не работает *set redemption* (обмен полного набора виртуальных карт одного сета на такие же реальные карты), да и не все выловленные баги исправлены.


Gothic 3
ОФИЦИАЛЬНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ
Отвергнутые Боги
реклама
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2008 by BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG / Gruenwald / Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Richard-Steinhuber-Straße 10a, A-8940 Liezen, Austria. Developed by Trine Games. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. The use of the game is subject to an End–user license agreement (EULA). © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. © 2008 JooWood. All rights reserved. Отдел продаж: office@russobit-m.ru: (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

vnecomp@igromania.ru

Magic: The Gathering
Осколки Алары

■ *Жанр:* **коллекционная карточная игра** ■ *Производители:* **Wizards of the Coast** ■ *Сайт:* **mymagic.ru**
■ *Количество игроков:* **2** ■ *Длительность партии:* **от 10 мин** ■ *Язык игры:* **русский, английский**

В конце сентября вышел новый сет к самой популярной коллекционной карточной игре мира — **Magic: The Gathering**. Сет получил название «**Осколки Алары**» (Shards of Alara). Полный набор состоит из 249 карт, в которые входят 20 *базовых земель*, 101 *обычная*, 60 *необычных*, 53 *редких* и 15 *раритетных* карт (об этой необычной детали чуть ниже). Кроме того, представлены три новых механики: *пожирание*, *повышение* и *откапывание*.

Как это принято у разработчиков игры, на «Магии» и ее поклонниках вновь был поставлен эксперимент. В этот раз переработана система редкости карт. Добавился еще один тип редкости — *раритетный*, и теперь их всего четыре. Последний тип замещает собой *редкую* карту примерно в каждом восьмом бустере. При этом *раритетных* карт всего 15 на фоне 53 *редких*. Боитесь, что раритетов будет не достать? Но путем несложных математических подсчетов мы придем к выводу, что *раритетные* карты встречаются примерно в два раза реже *редких*, так что особых сложностей с их добыванием быть не должно.

Основная тема сета — многоцветные карты. В мире Алары есть пять осколков, каждый из которых объединяет три соседних цвета, практически как в старом сете **Invasion**. Только теперь у них другие названия: *Эспер* — бело-сине-черный, *Гриксис* — сине-черно-красный, *Джанд* — черно-красно-зеленый, *Найа* — красно-зелено-белый и *Бэнт* — зелено-бело-синий. Такая многоцветность делает игру *Limited* весьма увлекательной, а для формата *Constructed* дает много новых возможностей в построении нетривиальных колод. Помимо объединения по цветам, у каждого осколка есть своя особенность.

Эспер знаменит своими цветными *артефактами*. Если вы думаете, что артефакты бесцветны — то привыкайте к белым, синим и черным артефактам. Чтобы их сыграть, необходимо платить цветную ману. Эта особенность, с одной стороны, делает осколок более уязвимым к картам вроде **Приживание**, а с другой — образует внутреннюю синергию, позволяющую даже в *Limited*-формате собирать артефактно-ориентированные колоды.

Гриксис получил в распоряжение собственную механику — *откапывание*. После того как существо с этой механикой попало на кладбище, его можно еще один раз выставить на стол, заплатив цену откапывания. Существо получит *ускорение* и способность «*Удалите его из игры в конце хода, или он должен покинуть игру*».

У *Джанда* тоже есть собственная механика — *пожирание*. Существо с *пожиранием X* при входе в игру может пожертвовать сколько угодно других существ и положить на себя X +1/+1 счетчиков за каждое из пожертвованных.

Найа специализируется на больших и страшных существах. В ней есть цикл из трех существ, каждое из которых дает полезный бонус, если в конце хода вы контролируете существо с силой 5 или выше. Например, красное существо из этого цикла наносит в конце вашего хода два повреждения противнику.

Механика для *Бэнта* — *повышение*. Существа с ней имеют способность «*Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует в одиночку, оно получает +1/+1 до конца хода*». Если у вас несколько существ с такой способностью, то каждая из них будет срабатывать отдельно. Так что иногда оказывается выгодней ходить в атаку всего одним существом, зато каким!

«Осколки Алары» вытеснили из формата *Standard Constructed* блок «Спираль времени» и уже подзабытый всеми **Coldsnap**, так что теперь формат неизбежно изменится. Как именно — мы узнаем в начале декабря на чемпионате мира по MTG, который пройдет в Мемфисе (США). Впрочем, до ближайших региональных чемпионатов успеет выйти второй сет блока, а вслед за ним — и третий. Если же прикинуть перспективу до национальных чемпионатов 2009 года, то там нас ждет еще и **11-я базовая редакция**. Так что, если формат вдруг покажется вам слишком унылым, просто вспомните, сколько еще изменений состоится до его окончательной утряски. Что же до форматов *Extended* и *Legacy*, то тут особых сюрпризов не будет, хотя не стоит забывать, что стратегия *Аффинити* получила немножко карточек в свою копилку.

Напоследок напомню, что, если у вас нет возможности играть в живую «Магию», всегда есть **Magic Online**, где «Осколки Алары» успешно вышли в начале ноября.

Геймплей	★★★★★★★★★☆ (9)
Игровой мир	★★★★★★★★★☆ (9)
Художественный дизайн	★★★★★★★★★★ (10)
Качество изготовления	★★★★★★★★★★ (10)
Оригинальность	★★★★★★☆☆☆☆ (6)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	★★★★★★★★★☆ 9

Антон Курин

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. Dungeons & Dragons 3.5. Три официальных приключенческих модуля.

2. Dungeons & Dragons 4.0. Три официальных приключенческих модуля.

3. Battlelore. Военно-тактическая игра в мире альтернативной средневековой Европы.

4. Battlestar Galactica. Свежая настольная стратегия по мотивам популярного НФ-сериала.

5. Anima. Коллекционная карточная игра в стилистике аниме.

6. Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В ПРОДАЖЕ С 16 ДЕКАБРЯ

В ЯНВАРЕ

ОЖИДАНИЯ 2009

ГЛАВНЫЕ КНИГИ, ФИЛЬМЫ И ИГРЫ БУДУЩЕГО ГОДА

КНИЖНЫЙ РЯД

МАСТЕР-КЛАСС

ЛЕОНИД КАГАНОВ: ДОСТОВЕРНО О НЕРЕАЛЬНОМ

АРСЕНАЛ

ЛИНКОРЫ

ТЯЖЕЛАЯ МОРСКАЯ АРТИЛЛЕРИЯ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОФЕССИИ

ВОРЫ

БЕРЕГИТЕ ВАШИ КАРМАНЫ!

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КАЛЕНДАРЬ НА 2009 ГОД

А ТАКЖЕ

- «ИГРОВОЙ КЛУБ»: ИНТЕРВЬЮ С ГЕНЕРАЛЬНЫМ ДИРЕКТОРОМ КОМПАНИИ «ЗВЕЗДА» КОНСТАНТИНОМ КРИВЕНКО
- «ВИДЕОДРОМ»: ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЯМИ ФИЛЬМА «ВИЙ»
- «БЕСТИАРИЙ»: СКАВЕНЫ
- «ЭВОЛЮЦИЯ»: КАЛЕНДАРИ
- «КОНТАКТ»: ЮРИЙ БУРНОСОВ
- БОЛЕЕ 100 КНИЖНЫХ, ИГРОВЫХ И КИНОРЕЦЕНЗИЙ

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

Крепкий, упругий снежок разрезал табачный дым и метко вонзился прямо в правую щеку, выбив трубку из зубов и оставив после себя большое красное пятно и жидкие потеки в пол-лица.

— До Нового года осталось меньше месяца, — раздался переливчатый голос, — а ты сидишь тут сиднем и носа на улицу не кажешь. Позор!

— Очень смешно, — я перевел взгляд на дверь, где, слегка раскрасневшаяся с мороза, стояла Света. — Кстати, ты где такой чистый снег-то взяла? На улице сплошная жижа. А чистого пухляка Гидрометцентр пока не завозил.

— Это смотря куда. В твою морозилку очень даже завозил, — за спиной Светы яркой дырой сияла распахнутая дверца холодильника, так что происхождение снежка стало понятно. — Давай уже готовиться к празднику. У тебя даже елка не наряжена!

— Какая елка? Говорю же, месяц еще остался.

— А ты что, собрался новогодний выпуск «Почты» писать без новогоднего настроения? Ну-ка, быстро доставай с антресоли свою пыльную синтетику. Игрушек у тебя отродясь не было, поэтому наряжать будем чем придется.

Примерно через полчаса на столе стояла страшненькая пыльная елочка, на которой красовались остатки раздробленных мышек, подвешенные на ниточках кнопки клавиатур и какие-то совсем уж непонятные агрегаты, которые в свое время были не то внутренностями USB-брелоков, не то начинками фоторамок.

Смотрелось это все довольно дико, но как нельзя лучше подходило для новогоднего балагана, учиняемого за месяц до официального празднества.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

С наступающим вас, дорогие читатели! Пусть в новом году все у вас будет хорошо, все задумки сбываются, планы реализуются, мечты воплощаются, а елка на сам праздник пусть будет зеленая и пушистая, а не такое псевдокибернетическое недоразумение, которое (нисколько в этом не сомневаюсь!) так и простоит на столе Старпома до конца января.

Ну а всем нам пожелаю побольше хороших игр, успешного выхода игровой индустрии из экономического кризиса и отличного настроения, без которого все остальное просто ненужно.

Пока вы там украшаете квартиру, готовите подарки, а возможно, уже и продуктами на неделю вперед запасаетесь, мы тут тихонечко, но с размахом и фанфарами проведем очередной (хотя какой же он очередной, когда новогодний?) выпуск «Почты».

ПИСЬМО НОМЕРА

ВОКРУГ ПАЛЬЦА

Знаю, вам постоянно пишут такие письма, но вот и я решил связать свою жизнь с игровой индустрией. Пока еще не знаю, стану ли я разработчиком (оканчиваю школу изобразительных искусств) или игровым журналистом (второй курс журфака), но в любом случае буду копать в эту сторону. И вот какой вопрос возник. Друзья постоянно рассказывают, что работодатели обводят их вокруг пальца. Кому-то зарплату не доплатят, кого-то уволят задним числом, а кого-то и вовсе обдурят так, что он ничего не поймет. Расскажите, а с какими видами мухляжа можно столкнуться в журналистике и игрострое?

Леонид Курбинский (Москва)

СТАРПОМ: Каких-то отличительных особенностей от других профессий я, пожалуй, не назову, но могу в общих чертах обрисовать, каким образом дурят начинающих специалистов. За годы работы чего только не повидал. Как ни противно это вспоминать, но историй было множество (и со мной лично, и со знакомыми, и просто с людьми со стороны).

СВЕТЛАНА: И не говори. Я на такие фортели насмотрелась еще задолго до того, как пришла в «Игроманию». Как только людей не обманывают! Кстати, удивительно, но в отечественном игрострое и в игровой журналистике, по сравнению с другими областями, нечистых на руку начальников значительно меньше.

СТАРПОМ: Кто бы сомневался! Тут же все свои, любая неприятная история сразу на поверхность всплывет, все про нее узнают и работать не пойдут. Хотя... в семье не без урода. Я вот навскидку могу назвать пару контор, живущих именно за счет «рабского труда». Люди через них потоком проходят. И на форумах про это пишут, а все равно народ валит, особенно сейчас, в кризис. Но давай по порядку.

Самый распространенный способ дурить людей — это так называемый испытательный срок. Берется специалист-несмышленыш, ему обещают манну небесную, но делается маленькая оговорочка. Мол, мы тебя пока не знаем, чего от тебя ждать — тоже, так что поработай-ка ты месяцок-другой за треть зарплаты, а то и вовсе бесплатно. Договор мы с тобой тоже пока заключать не будем, но если покажешь себя молодцом, то сразу и денег много дадим, и оформим официально. Человек работает, а денег все не платят и не платят, в отдел кадров бумажки подписывать не приглашают. Когда все это надоедает и работник идет к начальнику, тот недоуменно пожимает плечами и выдает что-то в духе: *«Знаешь, старик, ты нам не подходишь. Гуляй»*.

СВЕТЛАНА: Самое забавное в данном случае то, что и вполне честные фирмы и компании практикуют такую же модель поведения. Никто ведь не хочет брать на работу «темную лошадку». Единственный шанс понять, что имеешь дело с разводилой, — читать форумы, отзывы, беседовать с людьми, которые уже работали в данной фирме. Стыдно признаться, но, когда я только-только окончила институт, меня именно таким способом провели в одной небольшой химической компании. Два месяца на них отпахала, а заплатили какие-то копейки — один раз в магазин за продуктами сходить.

СТАРПОМ: Еще одна распространенная замануха — платить мало денег, а чтобы при этом иметь высококвалифицированный персонал, раздавать им «громкие должности». Одно дело, когда ты трудишься в поте лица и называешься при этом «младший программист левой пятки героя Васи из квеста «Петя и Катя». И совсем другое дело, когда ты получаешь те же деньги, но величают тебя *«ведущий специалист IT-отдела разработки высокоуровневых систем»*. Тут в действие вступает простой психологический фактор. Человеку лестно, что у него «крутая» должность, некоторые даже готовы мириться с маленькой зарплатой, лишь бы называться посерьезней. А начальник хихикает себе в кулачок.

СВЕТЛАНА: О да! Этот способ вовсю процветает в государственных учреждениях. Деньги зачастую мизерные, зато называют тебя чуть ли не директором вселенной.

СТАРПОМ: Во многих больших компаниях (пальцем тыкать не буду, но и среди отечественных издателей такая практика встречается) людей заманивают, а потом удерживают различными бонусами. Выдают ноуты в постоянное пользование, оплачивают разговоры по мобильному (связанные с работой). На самом деле точно так же поступают и компании, которые реально заботятся о своих сотрудниках, только в них еще и зарплаты приличные платят, а не три рубля медью.

СВЕТЛАНА: Сразу про «Игроманию» подумала. Тебе вон рабочий ноутбук недавно выдали, чтобы в Team Fortress 2 даже в отпуске мог гонять. Мобилу и оплату звонков еще не пообещали? Ладно, шучу, на маленькую зарплату ты вроде никогда не жаловался.

СТАРПОМ: Ну я же написал, что и в честных компаниях сотрудников иногда одаривают. Недавно знакомому на работе не то что ноутбук, а машину выдали. И это притом что по службе ему ездить почти никуда не нужно, да и получает он совсем не мало.

Поехали дальше. Самый жестокий метод развода — это, конечно, долги. Человеку не выплачивают зарплату за месяц, и вот он уже привязан к компании намертво. В следующий месяц ему платят, но не полную зарплату, а чуть-чуть. Мотивируют по-разному: денег нет, кризис, налоги резко повысили — да мало ли способов... С каждым месяцем задолженность накапливается, через год человек понимает, что, хотя какие-то деньги ему выплачивали, компания должна ему зарплату чуть ли не за полгода. Увольняться? Можно, но потом придется с боем выбивать деньги из работодателя. Мало кто решается делать это через суд. Зато очень многие продолжают работать дальше — в надежде, что задолженность таки погасят. А вот этого-то и не случается, потому что с самого начала так задумано.

СВЕТЛАНА: Знаешь, шутки шутками, а ведь и в игровой индустрии такая практика не редкость. Про некоторые случаи лично знаю, про некоторые в блогах читала. Причем создается впечатление, что все дело не в обмане, а в банальном неумении руководителей некоторых фирм рассчитывать свои силы и бюджет. Хотя кто знает, может, это только ширма.

СТАРПОМ: Кстати, еще разными конкурсами иногда разводят. Нарисуйте, смоделируйте, напишите нам красиво/интересно, а там мы посмотрим, может, и на работу вас возьмем. Потом никого толком не берут, а модельки, картинки, ну или еще что-то (мы же не только о разработке игр говорим), всплывают в законченных проектах.

СВЕТЛАНА: Я думаю, если подобное мероприятие проводится под эгидой конкурса и победители потом получают ценные призы, то это нормально. А вот если втихую, да еще и в титрах потом не указывают, то это, конечно, кошмар.

СТАРПОМ: Еще часто людей водят за нос обещаниями о великом светлом будущем. «У нас вы наберетесь опыта! Поучитесь на каких-нибудь курсах или в профильной школе (конечно, за собственные деньги), а там и до огромной зарплаты дорастете!» Ага, свежо предание. Таким способом людей держат на мизерных зарплатах годами.

СВЕТЛАНА: Кстати, Старпом, вспомнила классическую схему обмана, свойственную именно журналистике. Берется автор, ему заказывается текст, потом редактор его немного облагораживает и... печатает в журнале под собственным именем. Деньги, соответственно, тоже в карман кладет. А на все заявления, что это чистейшей воды плагиат, делает круглые глаза и говорит: «*Ну, я же за вами текст переписал, это же уже не ваш материал!*» А то, что переписано было от силы процентов 10-15 текста, значения как бы уже и не имеет.

СТАРПОМ: Свет, зайди в ЖЖ-сообщество «Фрилансеры, которых кинули» (***http://community.livejournal.com/paparazzi_kinul***), там такие истории чуть ли не каждый день публикуют. И графику крадут, и тексты. Со мной похожий случай был, только с точностью до наоборот. Примерно год назад у меня был автор, который написал текст, мы его опубликовали в журнале, я послал ему запрос на точные координаты, чтобы выслать гонорар. Автор прислал номер банковского счета. Переводим деньги, они возвращаются с пометкой «*Такого номера счета не существует*». Пытаюсь снова связаться с автором, чтобы узнать, где ошибка. А он на связь не выходит. Раз десять в итоге ему писал и по почте, и по ICQ, но он так и не объявился. Деньги до сих пор лежат, ждут человека.

СВЕТЛАНА: Есть подозрение, что он испугался наших полностью «белых» гонораров с отчислениями в пенсионный фонд. Хотя могу и ошибаться.

СТАРПОМ: Еще один метод обмана припомнил — злосчастные у.е. Все чин-чинарем, человек заключает договор, официально устраивается на работу, вот только зарплата указана не в рублях, а в у.е. Работник думает, что у.е. — это доллары или, на худой конец, евро. А потом оказывается, что это своя, «внутренняя валюта» компании. Рублей десять-пятнадцать. И вот счастливый сотрудник бежит за зарплатой, радостно вспарывает брюшко пухлому конверту и обнаруживает там толстую стопку десятирублевок. Официант, еще ириску!

СВЕТЛАНА: Вроде бы все вспомнили. Я вот тут подумала… В девяностые годы была широко распространена практика выплаты «натуральной» зарплаты. То есть выдавали не деньги, а продукт, который производит предприятие. Чем только не расплачивались… И вазами, и туалетной бумагой. Но хуже всего, конечно, жилось работникам всяких там кондитерских фабрик. Дают тебе в конце месяца тридцать тортов, и делай с ними что хочешь. А они же портятся... ужас. Вот было бы весело, если бы кому-то в геймдеве выдавали зарплату коробками с играми.

СТАРПОМ: Вот ты шутишь, а несколько лет назад я лично наблюдал, как в одной самарской студии людям три месяца подряд выдавали зарплату старым компьютерным железом. Фирма разорялась, пыталась хоть как-то довести до конца проект, закрыла два офиса. А оставшимся сотрудникам платила частями разобранных на части системных блоков. Причем никого не интересовало, что железо уже морально устарело. Суммы рассчитывались исходя из цен, по которым железки покупались год, а то и два назад.

СВЕТЛАНА: Вот ведь страсти. Да, чуть не забыла. Мы же премируем каждое письмо номера. Леонид, вам от нас достается коробочка с игрой **Left 4 Dead**. Старпом чуть сдачу номера не запорол, столько в нее играл. Надеюсь, и вам понравится. А поскольку вопрос вызвал очень серьезную полемику (когда мы еще столько места под одно письмо выделяли?), а также по случаю Нового года, примите от меня в дар мышку **Logitech G9**. Запрос мы вам отправили, высылайте точный адрес, куда отправлять призы.

Вот такая оригинальная идея пришла за завтраком Вячеславу Видилину.

ПИСЬМО №1

КАРМАГЕДДОН НА УЛИЦАХ ГОРОДА

Привет, «Мания». Вы уже несколько раз писали про такое явление, как сим-рейсинг. Я даже не на шутку увлекся им с вашей подачи. Прикупил простенький руль с педальками, обзавелся реалистичными симуляторами, пишу конфиги, участвую в заездах, хожу в клубы.

Вот только настоящую машину я отродясь не водил. По идее, настоящие, а не аркадные автосимуляторы дают довольно точные ощущения от вождения: вон, даже профессиональные гонщики в них тренируются. Получается, что при помощи сим-рейсинга можно научиться водить и настоящую машину? Не надо ходить в автошколы, нанимать инструктора? Если так, то почему до этого до сих пор никто не додумался? Если нет, то в чем проблема?

Кстати, я видел где-то игровую программу, которая помогает научиться сдавать экзамен на вождение в ГИБДД.

Алексей Сысоев (Санкт-Петербург)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЗВЕРСКИ ВРАЩАЛ РУЛЬ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ)

Давайте будем реалистами. Вы когда-нибудь пробовали научиться плавать, лежа брюшком на надувном матрасе (дома или даже на воде)? А кататься на велосипеде, удерживая равновесие на заборе? Еще, поговаривают, можно стать знатным мордобойцем, если по три часа в день наяривать в **Mortal Kombat**. Ага, отличный метод, лучше не придумаешь! Тут вот еще Света верно подсказывает, что целоваться некоторые пытаются научиться, сладострастно засасывая помидоры и очищенные апельсины.

С сим-рейсингом приблизительно такая же ситуация. Вы можете научиться крутить руль, переключать передачи, педалировать и даже немножко просчитывать траекторию движения в потоке, но чувствовать автомобиль вас не научит ни один, даже самый реалистичный симулятор. Потому что сцепление ты чувствуешь не красной лампочкой на экране, а всем телом, за счет вибрации; при уходе в занос руль настоящего авто ведет себя совсем не так, как электропривод руля игрового, да и габариты через монитор ощутить нормально не получается.

Да, и еще. Ни один симулятор не способен смоделировать непредсказуемое (на грани безумия) поведение водителей в медленно движущейся пробке. Когда тебя где-нибудь на МКАДе подрезает вынырнувшая из-за КамАЗа бешеная «Ока», ты реально понимаешь, что никакой Need for Speed тут и рядом не валялся.

Но! Не все так грустно. Если вы серьезно увлекаетесь сим-рейсингом, то вам, вне всякого сомнения, будет проще научиться управлять настоящей машиной. Привычное положение рук на руле, отработанный навык переключения передач, автоматизм ног, давящих на педали. Вот только дешевые игровые рули тут не помогут. Придется раскошелиться на что-то серьезное (с коробкой передач и тремя педалями), например на Logitech G25. Сам регулярно катаюсь с этим рулем — ощущения довольно близки к реальным.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (КРЕПЧЕ ДЕРЖАЛАСЬ ЗА БАРАНКУ)

Старпом, хватит уже пугать читателей. Я знаю нескольких автоинструкторов, которые используют в обучении различные гоночные симуляторы. В частности, программы для сдачи экзаменов. Там можно пройти все основные этапы (старт, «змейку», эстакаду), привыкнуть к обстановке (разве что к ору инструктора не привыкнешь, но тут можно кого-нибудь из родственников попросить), свести к минимуму мандраж. Это ведь тоже немаловажно.

А вот что касается вождения в городе и в пробках, полностью согласна. Тут никакой симулятор не поможет, только практика, практика и еще раз практика.

Кстати, небольшое замечание. Если вы планируете водить машину с автоматической коробкой передач, то совсем необязательно покупать дорогие наборы рулей и педалей. Навык переключения передач и работы со сцеплением вам не понадобится.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

ПИСЬМО №2

УРОКИ ИСТОРИИ

Хай-люли, разнополые почтовики! Меня ужасает, что в играх так мало обучающих элементов. Взять, к примеру, какие-нибудь исторические шутеры. Ту же серию Call of Duty. Вроде бы там обыграны реальные исторические события, но акцента на этом почти не делается. Легкий брифинг, умелый пинок под виртуальный зад, и кроши злобных китайцев/корейцев/немцев/арабов (нужное подчеркнуть) в промышленных масштабах.

Целую игру проходишь, а в голове откладывается только «*Ух ты, здорово, ураган, но, черт возьми, где это все происходило?*». Ведь можно было бы давать более серьезные исторические справки, причем не в виде текста (его все равно прокрутят), а скриптовыми сценками (не такими, как сейчас, а более масштабными, поясняющими), дополнительными диалогами, сообщениями по радио. Вариантов масса.

И поди ж ты, ничего такого нет. А ведь начни разработчики развивать обучающую составляющую игр, и их ценность возросла бы многократно. На дикие вопли родителей «*А ну иди уроки учи, а не в свои игрушки играйся!*» можно было бы смело отвечать: «*Мам, пап, да я как раз к урокам и готовлюсь*».

Причем речь не только об истории. Под тем же соусом можно было бы подавать и уроки экологии, и биологии с анатомией (в шутерах с расчлененкой), и даже астрономию (в космических симуляторах).

Антон Божнов (Тверь)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (УЧИЛА ИСТОРИЮ ПО ИГРАМ)

Я вот думаю, что проблема не в самих играх, а в игроках. Если играть вдумчиво, то даже по тем крупицам информации, которую добавляют в игры разработчики (а иногда и не по крупицам, а по весомым таким булыжничкам), вполне можно многому научиться. Никто ведь не мешает вам заглянуть в энциклопедию и посмотреть, где именно разворачиваются события игры. Я, например, чаще всего именно так и поступаю. Это помогает глубже понять даже самый примитивный шутер.

С другой стороны, некоторые игры в sci-fi сеттинге действительно могли бы включать в себя побольше обучающих элементов. Скажем, оружие можно было бы делать не полностью фантастическим, а работающим по каким-то уже открытым законам (плазма есть, ускорители частиц есть, лазер тоже не вчера придумали).

Насчет анатомии мне ваш пассаж, уважаемый Антон, вообще понравился. Я бы с удовольствием препарировала врагов на предмет того, что у них там интересного внутри и как оно работает. Кровь и расчлененку в играх я не люблю, но вот под таким соусом было бы очень интересно устроить прикладную вивисекцию.

А в стратегии я бы добавила разбор тактики реальных сражений. А то обычно нас пичкают лишь предысторией, выкидывают на миссию — и побеждай как хочешь. Можно было бы сделать своеобразный учебник в духе «*разгроми Наполеона точно так, как это сделал Кутузов*». Проходишь кампанию, а потом

Две работы по мотивам Team Fortress 2, присланные читателем под ником Klarnetist.

Январь/January 2009

понедельник monday		5	12	19	26
вторник tuesday		6	13	20	27
среда wednesday		7	14	21	28
четверг thursday	1	8	15	22	29
пятница friday	2	9	16	23	30
суббота saturday	3	10	17	24	31
воскресенье sunday	4	11	18	25	
неделя week	1	2	3	4	5

Издатель: Ubisoft Entertainment ● **Разработчик:** Ubisoft Montreal

Январь/January 2009

понедельник monday		5	12	19	26
вторник tuesday		6	13	20	27
среда wednesday		7	14	21	28
четверг thursday	1	8	15	22	29
пятница friday	2	9	16	23	30
суббота saturday	3	10	17	24	31
воскресенье sunday	4	11	18	25	
неделя week	1	2	3	4	5

Издатель/разработчик: Kloonigames

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**» и соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»**: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»**: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

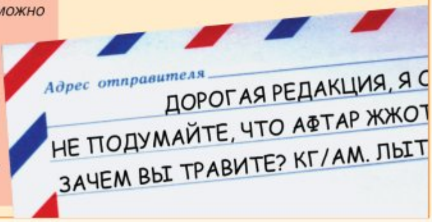
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»**: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по* ***SMS****, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



тебе показывают, как было дело на самом деле, и сравнивают (да еще и очки начисляют, насколько ты достоверно все проделал).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПУСКАЛ СЛЮНИ И МЕРЗКО УГУКАЛ)

Очередная крайность. То из уроков игры делают, то из игр уроки. Не надо этого радикализма! Есть целая категория обучающих игр, они для детей, что очень правильно. А игры для тех, кто постарше, они не для обучения, они для фана. Если черепная коробка не отдается протяжным гулом при постукивании, если мозг присутствует, то практически из любой игры можно вытянуть что-то для себя полезное. Если с соображалкой туго, то никакое насильственное обучение не поможет.

Если игра рассказывает красивую, умную, качественную историю и при этом умудряется еще и научить чему-то хорошему-доброму-вечному… Что ж, замечательно, но не надо делать из этого самоцель. К тому же сама по себе красивая история думающего человека способна научить многому.

ПИСЬМО №3

ШНОБЕЛЕВСКАЯ ПРЕМИЯ

На страницах журнала вы уже несколько раз упоминали какую-то Шнобелевскую премию. Причем делали это так, словно все должны знать, что это такое. Я вот всех друзей опросил, но никто не знает, о чем речь. Потом только через интернет нарыл, что это такая «*премия нобелевского абсурда*». Но вот за что ее дают, выяснить так и не удалось. Чем вы там все так восторгаетесь?

Дмитрий Чеканов (Севастополь)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ОБЛИВАЛСЯ КОКА-КОЛОЙ И ПРЫГАЛ БЛОХОЙ)

Вопрос не совсем для «Почты», но поскольку мы тут все Шнобелевскую премию любим почти так же, как Дарвиновскую, то давайте расскажу поподробней. Мероприятие это придумал и учредил в 1991 году Марк Абрахамс при поддержке журнала «Анналы удивительных исследований» (это такое псевдонаучное пародийное издание, в котором пишут о всякой чуши от мира науки).

Это одна сплошная пародия на настоящую Нобелевку, но организовано все вполне серьезно. Вручают премию лауреаты настоящей Нобелевки, только разодеваются они как клоуны. Сами премии обычно тоже выглядят комично — как-то вручали медали из фольги, в другой раз — пластиковые черепа, недавно вот клацающие заводные челюсти. В общем, не соскучишься.

Несложно догадаться, что премируют тоже не абы кого, а ученых, внесших самый спорный и при этом комичный вклад в развитие науки. В этом году, скажем, премию по химии получили специалисты Бостонского университета за открытие того, что душ из кока-колы является отличным контрацептивом (при этом от того количества сахара, которое вбухано в этот напиток, гибнут не только сперматозоиды, но даже вирус СПИДа).

Среди диетологов отличились британские ученые. Они доказали, что пища кажется вкуснее, если издает приятные звуки. И даже подпорченное мясо можно с удовольствием слопать, если заставить его хрустеть как капустный лист.

Высокотехнологичная боевая мышка на колесах (творец — Юрий Бузиканов).

Французские биологи три года потратили на то, чтобы доказать, что блохи с собак прыгают дальше, чем блохи с кошек. Премию по медицине получил Дэн Ариел, он определил, что дорогие поддельные лекарства действуют эффективнее, чем дешевые. По сути, он просто в очередной раз подтвердил эффект плацебо — люди внушают себе, что дорогой препарат непременно должен им помочь.

Кстати, мне особенно запомнился случай, когда премию вручали за изобретение в области информационных технологий. В 2000-м ее получил Крис Нисвандер за создание программы Paw Sense — она может определить и отреагировать звуковым сигналом на то, что в данный момент по вашей клавиатуре прогуливается кошка.

Весь этот театр абсурда транслируется по телевидению — из него сделали шоу похлеще, чем вручение Оскара, по крайней мере рейтинги трансляции зашкаливают.

ПИСЬМО №4

ИСХОД В ОНЛАЙН

В последнее время я заметил, что, купив свежую «Игроманию», внимательно пролистываю за день-два (и, пролистав дома журнал, понимаю, что заплатил за две с половиной сотни страниц практически для меня бесполезной бумаги), а на просмотр диска с данными вообще уходит максимум 10 минут. Получается, единственное, что представляет (опять же для меня) реальную ценность, — «Видеомания» да рубрика Special. Обзоры железа к моменту выхода тиража прочитаны на авторитетных хардверных ресурсах, обзоры игр и мнения поигравших — на соседнем форуме, свежие драйвера, кодеки и обновления софта давно установлены. И все это с учетом того, что пока я не раскошелился на безлимитное подключение. Живу я в Минске, и хотя в наше время это может показаться дикостью, но самое выгодное предложение — 256 килобит за сумму порядка 30 долларов/мес. Так что, как сменю провайдера и тариф, ценность «Видеомании» для меня также может стремительно упасть. Уж простите, но эксклюзивные интервью дают не только вам.

Так к чему это я, собственно? Не боитесь ли вы конкурентов в лице онлайновых СМИ, которые в силу своей специфики гораздо оперативнее? Ваш сайт также для меня важен только как архив, ведь, если бы вы выкладывали статьи без задержки по отношению к выходу журнала, журнал бы просто никто не купил.

Можно, конечно, привести в пример таких мастодонтов, как газеты, умудрившиеся выжить в эпоху телевидения и интернета, но газеты гораздо дешевле и опять же ежедневные. Неужели я первый, кто обратился к вам с подобным вопросом? И все же, несмотря на такие невеселые мысли, вы все равно остаетесь лучшими в своем деле. — *Александр Сизов*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ГОТОВИЛСЯ К ПОГРУЖЕНИЮ)

Кто бы что ни говорил, а рано или поздно мы все окажемся в онлайне. Там и встретимся. Россия пока слабо подготовлена к цифровой дистрибьюции, да и менталитет у людей пока не тот, но это совсем не значит, что мы не нацелены на интернет. Так что нисколько не удивлюсь, если лет так через пять (раньше вряд ли) от бумажного издания не останется и следа, а мы все дружно переберемся в Сеть. Кстати, когда такая возможность появится, мы все тут, да и вы тоже, только рады будем. Не будет всей этой волокиты с печатью, запаздыванием новостей... вся информация будет поступать к вам максимально оперативно.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ГРУСТНО ВСХЛИПЫВАЛА)

А я вот с ужасом думаю об этом моменте. Это ведь означает, что «Почта», скорее всего, прекратит свое существование. В концепцию сайта наша рубрика не очень-то и вписывается. Хотя можно ведь будет организовать какой-нибудь блог и чуть ли не каждый день рассказывать о том, чем живет редакция, во что мы тут все играем, какие материалы вот-вот появятся на сайте. Но все равно того домашнего уюта, наверное, не будет.

ПИСЬМО №5

СКАЗКА СО СЧАСТЛИВЫМ КОНЦОМ

Сколько раз уже на страницах «Игромании» поднимали вопрос о сюжете в компьютерных играх, но разбор вели все больше по верхам. Читатели возмущались, почему сюжеты в современных играх никакие, вы им поддакивали и сокрушались в ответ.

Я считаю, что проблема современных игр не в сюжете как таковом, а в мотивации. Причем это не проблема только лишь игр, но и кинематографа тоже. Взгляните на фантастические фильмы последнего десятилетия. Нет практически ни одного, который поднимал бы глубокие философские темы, заставлял бы задуматься о вечных вопросах: для чего я живу, почему смертен, есть ли какие-то нормы, которыми стоит руководствоваться в жизни?

Вместо этого сплошное «руби, меси, стреляй, души, уничтожай на корню». Даже если и есть какая-то подоплека, то она напрочь заглушена экшеном. Вы будете смеяться, но последний фантастический фильм, в котором, на мой взгляд, был не только мощный сюжет, но и продуманная мотивация, — это «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта. А одноименная игра по этому фильму — последняя вменяемая история, рассказанная в играх. Возможно, еще Fahrenheit, но тут уже послабее.

И ведь сценаристы игр и фильмов пытаются поднимать те же самые темы, вот только делают это неправильно. Чтобы сюжет задевал за живое, брал за душу, нельзя мыслить масштабно. Проблема вымирания нации, цивилизации и вида мало кого беспокоит. Надо стараться рассказывать истории, касающиеся судьбы отдельно взятого человека.

Взять, к примеру, обычный шутер. Мотивация в духе «мы должны победить» не цепляет, да и не может зацепить. Что мешает попутно с жестокими баталиями рассказать историю главного героя? Не то, как он высаживается где-нибудь в Нормандии и начинает крошить врага, а передать его душу, личность, характер. Во многих ли шутерах вы видели, чтобы герой что-то вспоминал, читал письма из дома, сам бы писал их... А ведь эти вещи лежат на поверхности. Сделать из безликого героя-клона человека не так сложно, как многие думают.

Антон Слободской (Москва)

«Вот такое замечательное объявление я увидел, отдыхая в маленьком курортном городке Симеизе, что в Крыму». Дмитрий Ефремов.

Командное творчество Александра и Евгении Седаковых.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ВЦЕПЛЯЛАСЬ В МЕЛОЧИ)

Вариантов, как можно сделать героя более живым, на самом деле множество. Разухабистый герой-мачо мог бы иногда трусить, это придало бы ему человечности: героизм как норма жизни в реальности практически не встречается. В диалогах с NPC персонажи очень редко подлизываются или лукавят — обычно либо угрожают, либо просто с выпученными глазами рассказывают все как на духу. Или вот еще. Часто ли вам попадались главные герои, которые бы в разговорах подначивали собеседника или грубо над ним подшучивали? А ведь в обычной жизни это происходит на каждом шагу.

Да и голос в играх мало кто повышает. Вот так, чтобы персонаж дико орал от страха или горя, я уж и не помню, когда последний раз видела. Естественного плача тоже как-то не замечала: разве что анимешная слезинка у кого-нибудь выступит.

ВОПРОС/ОТВЕТ

В «Игромании» вы часто писали, что игры «на рельсах» скоро исчезнут, что в скором будущем все прогрессивное человечество будет бороздить виртуальные просторы игр-песочниц. Как вы думаете, почему в игроиндустрии намечается такая тенденция? — *А. Золкин (Таганрог)*

СТАРПОМ: Я бы не стал называть это тенденцией. Скорее, отдельное направление. Заметьте, шумиха вокруг пресловутого сэндбокса поутихла, массовых анонсов игр с «открытым геймплеем» тоже не наблюдается. Нет, развитие в этом направлении, безусловно, идти будет, но ожидать, что в ближайшем будущем все игры разом станут похожи на Crysis, не стоит.

СВЕТЛАНА: Да и не нужно это. Я лично против того, чтобы все игры становились похожи на Crysis. Я за разнообразие, полностью линейные игры, считаю, тоже необходимы.

Привет, «Игромания». В психологии принято делить человеческую деятельность на три разновидности. Это труд, обучение и игра. Иногда сюда добавляют еще и общение. Тогда получается, что MMORPG — это идеальный вид деятельности? Здесь мы развлекаемся, общаемся, учимся и даже имеем возможность зарабатывать деньги. А этим ведь не может похвастаться больше ничто другое, за исключением, может, спорта, и то с натяжкой. Тогда с точки зрения психологии получается, что MMORPG — это идеал? — *St.Anger, Омск*

СВЕТЛАНА: Не то чтобы идеал, но столь увлекательны эти игры неспроста. Дело ведь не только в ментальной жвачке, которую приходится пережевывать почти в каждой MMORPG, но и в том, что игры этого жанра действительно сочетают в себе массу самых разных психологических тонкостей. Развитие, самовыражение, самоутверждение, общение, невербальное социальное взаимодействие, некий аналог труда (крафтинг и торговля) — да много чего.

Мы с друзьями доделываем программу, с помощью которой ученикам 7-9-х классов легче будет готовиться к экзаменам, но не знаем, куда можно будет ее деть. Подскажите, пожалуйста, несколько вариантов, учитывая то, что живем мы в Магадане. — *Elayne*

СВЕТЛАНА: Сделать сайт и выложить на нем. Залить на файлохранилище и опубликовать ссылки на тематических форумах. Прислать нам, и, если программа интересная и качественно сделана, мы выложим ее на нашем DVD в разделе «Работы наших читателей».

СТАРПОМ: Ну да, ну да. Можно еще нацепить белую бороду и красный колпак, подстерегать школьников за углом, выпрыгивать на них с диким воплем «С Новым годом!» и дарить флэшки с утилитой. Впрочем... Девятый класс — это уже такие бугаи, что с перепугу могут и в бубен метко засадить. Так что поосторожнее с нетрадиционными методами распространения.

В одном из прошлых номеров вы говорили, где работали до «Игромании». Если не ошибаюсь, то Старпом патологоанатом, а у Светы что-то связанное с химией. Как же вас занесло в редакцию игрового журнала, ведь прошлые профессии были с играми не связаны! Прошли долгий путь или наоборот — все случилось мгновенно? Как на это отреагировали ваши родственники? Были они рады или огорчены? — *Сергей Некрасов*

5 января 2009 года
Земля, Россия, Москва, ВВЦ.
ЛУЧШИЕ ИГРЫ МИРА-2009
ЯРМАРКА настольных игр
Реклама

Российские производители и дистрибьюторы настольных игр приглашают всех желающих в ДК ВВЦ.
Лучшие игры мира в продаже и на демонстрационных столах! Призовые турниры по карточным играм.
Посетители ярмарки получат шанс сыграть в любимые настольные игры
и первыми опробовать новинки игровой индустрии.

СТАРПОМ: У меня все было очень постепенно. Начинал еще в школьное время. Писал гайды и обзоры (тогда говорили «отзывы») на игры для ZX-Spectrum и БК 0010-01, которые потом публиковались в таких небольших толстых книжечках, издаваемых в основном в Москве и Питере («100 лучших игр для «Спектрума», «Лучшие квесты для «Спектрума», «Лучшие аркады для БК 0010-01», в таком вот духе). Игровых журналов в нашей стране тогда еще не было. Денег, кстати, чаще всего тоже не платили: считалось, что если тебя публикуют, то это самый главный бонус за работу. Хотя один раз выдали и финансовое вознаграждение, что-то около 40 рублей за три гайда. По тем временам совсем неплохо.

Когда начал учиться в институте, в стране стала появляться профильная пресса. В «Игроманию», помнится, первый свой гайд написал в конце 1998 года (печатался под псевдонимом). В 2000-м, когда начался тотальный передел «Мании», стал редактором (на этой должности просуществовал почти восемь лет), теперь вот выпускающий редактор. В общем, эволюция как у динозавра — медленно, но верно. Вымирать вроде бы пока не планирую.

СВЕТЛАНА: А у меня все произошло быстро и беспощадно. В один прекрасный день меня просто поставили перед фактом, что теперь я работаю в журнале и занимаюсь в нем одной из самых интересных рубрик. Я, если честно, была ошарашена.

Может ли товарищ Макаренков отвечать на вопросы нормально — без поучительства и даже некоторой грубости по отношению к адресату? — *Сергей Сыровацкий*

СВЕТЛАНА: У меня на этот счет есть некоторые сомнения, хотя чем черт не шутит…

СТАРПОМ: И чем же он, Света, не шутит? Отставить бунт на корабле! Есть мнение, что если человек что-то хочет узнать, то для него совершенно неважно, в какой форме подается информация. Так что легкая грубость позволяет отсечь всех «неджедаев», а истые «апологеты Силы» поймут, что им говорят.

Вчера разбирал свою подшивку «Игромании» и обнаружил забавную вещь. Обратите внимание на обложки «Игромании» №10'2008 и №11'2004. Лица, изображенные на обложках, чрезвычайно похожи. И если персонаж 2008 года из Risen, то, кому принадлежит физиономия 2004 года, я не сообразил. Так что у меня, в общем-то, не вопрос, а просто забавное наблюдение (хотя, конечно, интересно, кто же изображен на обложке 2004 года). — *Тагир Алиев*

СВЕТЛАНА: Действительно, довольно похожие выражения лиц. На

обложке «Игромании» №11'2004 — арт к игре Warhammer 40 000: Dawn of War.

Скупая на протяжении последних семи месяцев выпуски всех компьютерно-игровых журналов РФ, я попытался проанализировать ситуацию игровых изданий на нашем рынке с критической и аналитической точки зрения. Могу с уверенностью сказать: ни тому ни другому из вышеперечисленных критериев ваше издание не соответствует. Увы и ах, это скорее бич не столько «Игромании», сколько всей компьютерно-печатной индустрии в целом. Скажите, почему вы так прискорбно мало пишете о критике в свой адрес, адрес журнала, игр и т.д.? Я ни за что не поверю, что ее нет. А где аналитика? Почему вы не даете высказаться читателям в полной мере? Почему бы не попробовать использовать мат, в конце концов (ст. 29, п. 5 Конституции РФ)? Сколько ж можно?! Как сказал один очень уважаемый человек в адрес журнала: «*Журнал превратился в попсовую жвачку, безвкусную, хоть и интересную большому количеству читателей*». Обидно, но это правда. Такие вот дела. С нетерпением жду ответа. Уверен, это никак не повлияет на вашу репутацию и вам хватит сил возразить мне.

С большой, пламенной любовью и уважением, ваш постоянный читатель с 2001 года Сергей Новоженин.

СТАРПОМ: Давайте уже без противоречий. Либо «безвкусная жвачка», которая никому не может быть интересна по определению, либо интересный журнал. Честно говоря, подустал уже от нападок, что журнал изменился, «Игромания» уже не та... Да, изменился, да, не тот. Если бы все оставалось неизменным, то мы бы с вами сейчас сидели на пальме, жевали бы банан и ворошили осиные гнезда палкой-копалкой. За всю историю «Игромании» дня не было, чтобы нам не приходили письма с жесткими наездами на то, что мы испортились. А уж сколько их было, когда в 2000 году журнал перестал быть гайдово-солюшенным, и вспомнить страшно. Однако недовольных всегда меньше — это раз. Два — подавляющее большинство писем с критикой приходит от одних и тех же людей. До смешного доходит. На протяжении последних полутора лет мы с регулярностью раз в месяц получаем от одного нашего читателя послания в духе: «*Это был последний номер журнала, который я купил. Вы деградировали. Опопсели. Где старая «Мания»? Прощайте, я ухожу*». Забавно наблюдать, как человек полтора года подряд «покупает последний номер» и «уходит».

СВЕТЛАНА: Ребята, давайте жить дружно. Я понимаю, что расставаться с прошлым довольно сложно, что ко всему хорошему привыкаешь и иногда не сразу понимаешь, что новое — оно еще лучше (ну, я, по крайней мере, на это очень сильно надеюсь; мне кажется, что лучше). А вот насчет критики и упомянутой «аналитики». А что именно вы хотите увидеть? Десятки писем в духе «*мне не нравится эта рубрика*» и «*уберите рекламу совсем*»? А смысл? Мы же письма-дифирамбы, в которых журнал превозносят, тоже не публикуем.

Не так давно я смотрел по MTV передачу про игры, попался такой момент: на экране появляется Старпом и начинает с блеском в глазах рассказывать про какую-то игру, так я его узнал, только когда прочитал надпись на экране. Выходит, в «Почте» Алексей просто держит определенную маску, а в жизни совсем другой? Может быть, и Светлана не такой уж «зайчик»? Может, она гоняет Старпома по редакции, толь-

ко шум стоит? А? Кстати, Светлана, а вы в какой-нибудь телепередаче уже засветились? — *Алексей Ларионов*

СВЕТЛАНА: «Маска» — это не совсем правильное определение. Старпом, как и любой другой человек, умеет радоваться, грустить, восторгаться, злорадствовать и прочая, и прочая. В общем, весь букет эмоций. У меня то же самое. Когда мы пишем ответы на ваши вопросы, то, конечно, стараемся продемонстрировать все чувства, но и некая стилистика, общий настрой каждого сохраняется. Старпом обычно сдержан и строг. Причем это не напускное, он в этот момент на самом деле такой. У меня все иначе, но, думаю, вы и сами это заметили.

СТАРПОМ: Светлана — зайчик? Не смешите мои седины. На этом зайчике и пахать можно, и волков зубастых им пугать. Во многих ответах, кстати, это отлично прослеживается. Так что не стройте иллюзий и читайте внимательно Светины излияния. У нее там иногда такое проскакивает, что даже я диву даюсь.

А насчет телевизионных выступлений... Сколько раз прокрадывался на ТВ, и почти всегда одна и та же картина. Снимают минут тридцать живого видео. Там и гнев есть, и раскладывание недостатков игры по полочкам, и комментарии в адрес разработчиков. А в передачу потом попадает только самое безобидное и, с их точки зрения, «нужное».

Единственный раз, когда все пошло без цензуры и в том виде, в каком было, — передача «Времечко». Ну да там прямой эфир был, ничего не вырежешь. Показали то, что хотелось сказать на самом деле. Во всех остальных случаях «цензура» порезала самое интересное.

Будет ли когда-нибудь «Игромания» мультиплатформенным журналом? Сейчас я покупаю журнал только из-за «Видеомании» и парочки рецензий хитовых игр. Но вы не представляете, как хочется почитать про Fable 2 или Battlefield: Bad Company именно в вашем журнале. Я понимаю, что основная аудитория «Игромании» — это PC-геймеры, но слишком уж мало по-настоящему интересных игр стало выходить на всеми любимом PC. — *Хоменков Дмитрий (Ступино)*

СВЕТЛАНА: Я бы, если честно, уже сейчас назвала «Игроманию» мультиплатформенной и даже мультижизненной. О приставках мы начали писать давным-давно («Видеомания» вообще сто лет как мультиплатформенная). Не исключено, что и о консольных играх начнем писать, но, разумеется, не в ущерб PC-играм.

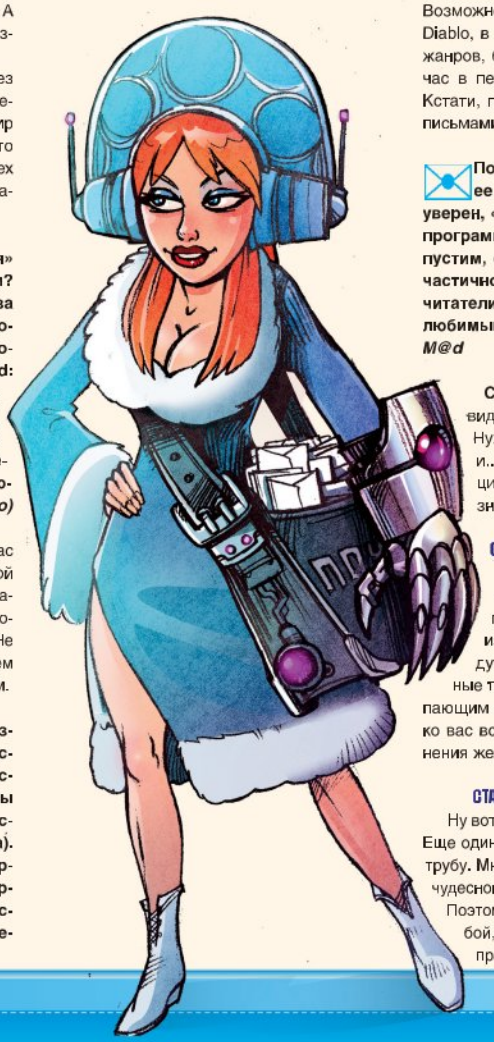
В большом спорте существует разделение на мужские и женские дисциплины, это обусловлено физиологическим фактором — женщины от природы слабее мужчин (исключения на то и исключения, чтобы подтверждать правила). Но зачем такое разделение в киберспорте? Девушки что, мышкой медленнее дергают? Да и призовые фонды у них зачастую ниже. Откуда такая вселенская несправедливость?

СВЕТЛАНА: Далеко не на всех соревнованиях есть такое разделение. А на тех, где есть, это сделано для того, чтобы киберспорт был больше похож на настоящий большой спорт. Насчет физиологии, кстати, вы тоже не совсем правы. Скорость реакции у женщин несколько меньше, чем у мужчин: мужчины по природе своей охотники и воины, а женщине эти качества эволюционно были не нужны, вот реакция немного и притупилась.

Здравствуйте, Старпом и Светлана. А вы когда-нибудь печатали сразу три письма — и все от одного человека в одном номере? — *Сергей Целовальников*

СВЕТЛАНА: Два письма точно было, три, насколько помню, ни разу. Причем каких-то ограничений мы тут не вводим, просто никто за раз три интересных письма не присылал.

В последних номерах «Игромании» стало появляться множество конкурсов, для которых нужна не только эрудиция и творчество, но и коробка с игрой, которая стоит денег. Мой бюджет, к сожалению, не позволяет покупать все выходящие хиты, а следовательно, я не могу участвовать в конкурсах. Что тогда получается за несправедливость: выигрывают те, кто покупает каждый выходящий хит, а в идеале должны те, кто проявляет фантазию и эрудицию! — *Сергей Целовальников*



СТАРПОМ: Если конкурс идет на позициях рекламы (об этом всегда пишется), то все понятно — издатели максимально заинтересованы в том, чтобы для участия человеку нужно было купить их игру. Ну а мы сами, если заметили, стараемся делать максимум конкурсов, в которых как раз эрудицию и нужно проявлять. Но и в этом случае знание игр строго обязательно. Мы же все-таки игровой журнал. А то вы слишком сладко жить хотите: и призы получать, и в игры при этом совсем не играть.

Почему вы — да и не только вы — называете игры жанра action/RPG клонами Diablo? Я понимаю, что Diablo была первой в своем жанре и сама по себе просто великолепна. Но вы же не называете Call of Duty клоном DOOM, а Warcraft — клоном Dune, хотя, если присмотреться, они тоже недалеко ушли от своих прародителей. — *Сергей Целовальников*

СВЕТЛАНА: Кстати, верно подмечено. Возможно, дело в том, что на момент выхода Diablo, в отличие от родоначальников других жанров, была отточена до идеала, да и сейчас в первую часть играет немало народу. Кстати, поздравляю с Новым годом и тремя письмами в номере.

Почему бы «Игроманию» или часть ее рубрик не показывать по ТВ? Я уверен, «Игромания» обскакала бы любые программы про компьютерные игры. Допустим, очередной выпуск «Видеомании» частично перенести на ТВ. Уверен, ваши читатели были бы несказанно рады видеть любимый журнал в новом формате. — *M@d*

СТАРПОМ: Верно подмечено, телевидение — это совсем другой формат. Нужны новые люди, новые мощности и... деньги, много денег. Пока миграция не планируется, а так — кто его знает.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Под елочкой прыгают пушистые зайчики, бегают белочки, весело сопя, шебуршат ежики, а в это время из темного чулана тихой сапой крадутся жуткие зомби-охотники, огромные танки и неуязвимые ведьмы. С наступающим вас, дорогие читатели! Крепко-крепко вас всех обнимаю, желаю счастья, исполнения желаний, встретимся в 2009-м.

СТАРПОМ МАКАРЕНК*OFF*

Ну вот и финита, как говорится, ля комедия. Еще один год с надсадным свистом вылетел в трубу. Много в нем было плохого и гадкого, но чудесного и замечательного тоже хватало. Поэтому продолжаем держать хвост трубой, а нос по ветру. Не кашляйте после праздников, и до скорых встреч. ■

КОДекс

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Fallout 3

Жмите ~ (тильду), чтобы вызвать на экран консоль. На некоторых разрешениях экрана ее не видно, но коды можно набирать и вслепую. Словосочетание «**под курсором**» в описании означает, что перед использованием чита необходимо выделить персонажа или предмет на экране с активированной консолью (вверху появится его название и шестнадцатеричный код).

tgm — бессмертие.

tcl — прохождение сквозь стены.

tmm 1 — показывает все локации на карте.

advlevel — +1 уровень. Будьте осторожны: если после получения уровня у вас не останется скиллов для прокачки, вы не сможете закрыть окно способностей и продолжить игру.

getXPfornextlevel — дает столько очков опыта, сколько не хватает для перехода на следующий уровень. «Будьте осторожны» из предыдущего пункта в равной степени относится и к этому.

addspecialpoints x — дает **x** очков атрибутов (опять же, будьте осторожны).

showracemenu — позволяет изменить внешность героя.

kill — убивает персонажа под курсором.

tfow — включает или отключает туман войны.

movetoqt — телепортирует героя к цели текущего квеста.

resurrect — воскрешает персонажа под курсором.

agerace x — изменяет возраст персонажа под курсором (вместо **x** печатайте **1** или **-1**).

player.agerace x — то же самое, но для главного героя.

SetPCCanUsePowerArmor 1 — позволяет носить силовую броню, не изучая соответствующий перк.

tsb x — заляпывает экран кровью (вместо **x** ставьте положительное число, чем оно больше, тем больше крови).

fov x — изменяет угол обзора (**x=1...180**).

set timescale to x — изменяет скорость течения времени. Чем больше **x**, тем быстрее происходит смена дня и ночи. Примерно со значения 500 000 начинается дискотека.

player.modScale 1 или **-1** — делает из вас гиганта или возвращает нормальный рост.

ShowNameMenu — возможность сменить имя.

setgs fJumpHeightMin x — устанавливает высоту прыжка на **x** (по умолчанию **x=64**). Если собираетесь прыгать высоко, не забудьте включить бессмертие.

setgs fMoveRunMult x — изменяет скорость бега (по умолчанию **x=4**).

setgs fMoveRunMult x — изменяет размер любого предмета или персонажа под курсором (**x=-10...10,** по умолчанию **x=1**).

tcai — враги стоят столбом и не атакуют.

sexchange male или **female** — делает протагониста мужчиной или женщиной.

Killall — убивает все живое и роботизированное в текущей локации. Если использовать код непосредственно на Столичной пустоши, на ней не останется ни одной живой души.

EnablePlayerControls — позволяет передвигаться во время сюжетных сцен.

disableallmines — разминирует все мины в игре.

player.modav actionpoints x — изменяет максимум очков действия на **x**.

player.modav carryweight x — изменяет максимально переносимый вес на **x**.

Removeallitems — снимает все предметы с персонажа под курсором.

rewardKarma x — дает или отнимает **x** очков кармы (**-1000<x<1000**).

setgs iMaxCharacterLevel x — устанавливает на **x** максимально возможный уровень, который можно набрать честным трудом. Больше 45-50 ставить не рекомендуем, иначе прокачаете все и не сможете выйти из меню распределения очков способностей.

tfc — свободное перемещение камеры (героем в этом режиме управлять нельзя).

tm — скрывает/показывает интерфейс.

coc testqaitems — переносит вас в комнату со всеми предметами, которые есть в игре (они сложены в почтовые ящики). Чтобы выбраться отсюда, используйте код **coc megatoncommonhouse**.

unlock — отпирает запертые двери, коробки, сейфы под курсором.

activate — открывает двери под курсором, которые отпираются с помощью кнопок и рубильников (то есть не ключами и не отмычками).

Player.SetWeaponHealthPerc 100 — чинит оружие.

player.additem x y — дает предмет **x** в количестве **y** штук. Соответственно, вместо **x** набирайте специальный код предмета, а вместо **y** — желаемое его количество.

player.addspell x — активирует или изменяет свойства персонажа. Например, делает его невидимым или устойчивым к яду. Вместо **x** набирайте код свойства.

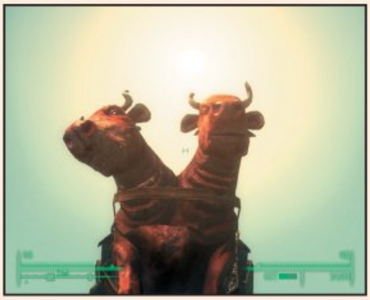
player.addperk x — дает указанный вместо **x** перк.

Предметов, перков и свойств очень много, поэтому мы поместили их идентификаторы в нашу глобальную базу кодов на DVD. Ищите ее в разделе «Кодекс».

Чтобы подправить атрибуты и скиллы вашего персонажа, используйте код **player.setav x y**, где **x** — название атрибута или скилла, а **y** — его желаемое значение. Например, **player.setav agility 8** установит значение ловкости на 8.

Названия атрибутов: **strength**, **perception**, **endurance**, **charisma**, **intelligence**, **agility**, **luck**.

Названия скиллов: **barter**, **bigguns**, **energyweapons**, **explosives**, **lockpick**, **medicine**, **meleeweapons**, **repair**, **science**, **smallguns**, **sneak**, **speech**, **unarmed**.



Call of Duty: World at War

Консоль активируется в настройках игры и вызывается нажатием тильды (~). Читы можно использовать, только загрузив нужную карту командой **devmap**.

devmap название — загружает указанный уровень. Вместо слова **название** печатайте что-нибудь из этого: **mak**, **pel1**, **pel2**, **sniper**, **see1**, **pel1a**, **pel1b**, **see2**, **ber1**, **ber2**, **pby_fly**, **oki2**, **oki3**, **ber3**, **ber3b**, **nazi_zombie_prototype**.

god — бессмертие;

give all — все оружие;

notarget — враги вас не замечают;

noclip — прохождение сквозь стены;

Dead Space

Для активации кодов вам понадобится геймпад от Xbox 360. Сначала поставьте игру на паузу, затем набирайте следующие комбинации:

X, **X**, **Y**, **Y**, **Y** — восполняет уровень кислорода до максимума.

X, **Y**, **Y**, **X**, **Y** — максимум энергии.

Y, **X**, **X**, **X**, **Y** — дает 2 узла.

X, **X**, **X**, **Y**, **X** — 1000 кредитов.

X, **X**, **X**, **Y**, **Y**, **Y** — 2000 кредитов.

X, **X**, **X**, **Y**, **X**, **Y** — 5000 кредитов.

X, **Y**, **Y**, **Y**, **X**, **X**, **Y** — 10 000 кредитов.

Y, **X**, **Y**, **X**, **X**, **Y**, **X**, **X**, **Y**, **X**, **X**, **Y** — 5 узлов.

Учтите, что коды на кредиты и узлы можно использовать лишь по одному разу за прохождение.

Far Cry 2

В главном меню выберите пункт **Additional Content**, затем **Promotion Code**. Здесь набирайте регистрозависимые коды. Все они открывают дополнительные миссии (отмечаются на карте значком Special Mission), но не сразу. Продолжайте играть как обычно, и вскоре вам позвонит незнакомец и отправит выполнять эти задания.

Коды: **2Eprunef**, **6aPHuswe**, **96CesuHu**, **Cr34ufrE**, **JeM8SpaW**, **sa7eSUPR**, **SpujeN7x**, **tar3QuzU**, **THaCupR4**, **tr99pUkA**, **zUmU6Rup**.

Тургор

В папке с игрой найдите каталог **data**, а в нем — файл **Config.xml**. Откройте его «Блокнотом» и после строчки **<Fullscreen />** допишите **<Console />** (не забудьте пробел перед слэшем). Теперь тильдой (~) можно вызывать консоль. В ней набирайте:

/god — в битвах не тратится цвет, хотя и показывается, что наносится урон;

/giveall — 200 капель всех цветов и 21 сердце;

/hunter_demo x — показывает брата, указанного вместо **x**. Имена: **whaler**, **driller**, **caterpillar**, **lattice**, **kolesnik**, **ironclad**, **stiltman**, **mongolfier**, **hole**, **dudochnik**.

/backyard — садик;

/plot — ванная;

/add_fl x 100 — добавляет 100 единиц выбранного цвета в Память;

/add_al x 100 — 100 единиц цвета в Палитру.

В двух последних кодах вместо цифры **100** можно указывать любое другое значение (сколько напишете, столько капель цвета и получите), а вместо **x** подставляйте ID нужного цвета: **0** — серебряный, **1** — пурпурный, **2** — янтарный, **3** — лазурный, **4** — сиреневый, **5** — изумрудный, **6** — золотой.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Fallout 3

В Техническом музее, рядом с местами, где раньше были экспонаты, расставлены таблички с их описанием. На одной из них можно прочитать о Карле Белле, американском астронавте, совершившем первый в мире космический полет в капсуле «Дефианс-7». Это событие произошло 5 мая 1961 года. В реальном мире в этот же день на корабле Freedom 7 отправился в космос Алан Шепард. Но в нашей реальности он был только вторым. А луноход, с которого по сюжету нам надо снять спутниковую тарелку, называется в игре «Вэлиант-11». Его прототип в реальности — «Аполлон-11», первый в мире пилотируемый аппарат, совершивший посадку на Луне. — *Игорь Пегишев*

В том же Техническом музее есть пародия на кинотеатры IMAX. Информацию о них можно найти в одном из компьютерных терминалов. В ретробудущем они называются «ГигантоМакс». Репертуар, согласно записям, весьма сомнительный. Например, в программе присутствует фильм «Колоноскопия» со всеми анатомическими подробностями, которые в состоянии отобразить трехэтажный экран (хорошо хоть не в 3D). Кто не знает, что это за процедура, срочно делайте запрос в любимом поисковике или бегите в библиотеку. — *Никита Щлапеко*

Если изучить в игре навык «вечное дитя», то в разговоре с девочкой Мегги из Мегатонны среди вариантов продолжения диалога появится просьба рассказать какой-нибудь секрет. В ответ она поведает, что у ее приемного отца Билли есть сейф в полу, и код от него — 15-16-23-42. Жаль, что разработчики не догадались (или не захотели) сделать этот набор цифр паролем для какого-нибудь компьютера. Тогда сходство с сериалом Lost («Остаться в живых») было бы почти стопроцентным. — *Владимир Петрусенко*

Помните вашего верного пса Dogmeat из **Fallout**? В третьей части вы тоже можете повстречать лучшего друга человека и даже взять его в команду. Собака находится на

свалке севернее развалин Бетесды (тоже, кстати, пасхалочка — место названо в честь **Bethesda Softworks**, издателя и разработчика **Fallout 3**). Если у вас еще не отмечено это место на карте, туда можно переместиться, набрав в консоли **coc scrapyardentrance**. — *Александр Яременко*

В Fallout 3, как и во второй части, можно отыскать летающую тарелку. Она находится к западу от свалки Гринер Пасчерс. Когда окажетесь рядом с разбитым кораблем, ваш Pip-Boy поймает радиоволну с непонятным сообщением. Сигнал исходит как раз от НЛО. Чем ближе вы подходите к тарелке, тем четче он становится. Возле звездолета лежит мертвый пришелец в скафандре, а рядом с ним — инопланетный бластер и патроны к нему (всего 110 штук). Бластер — самое мощное энергетическое оружие в игре: обычных монстров валит с одного выстрела, супермутантов-бегемотов — с пяти. В общем, стоящая штука. — *Владислав Покрышка*

Dead Space

Посмотрите на английские названия уровней:

New Arrivals
Intensive Care
Course Correction
Obliteration Imminent
Lethal Devotion
Environmental Hazard
Into the Void
Search and Rescue
Dead on Arrival
End of Days
Alternate Solutions
Dead Space

Из первых букв можно составить фразу-спойлер Nicole is Dead, что переводится как «Николь мертва». — *Иван Минаев*

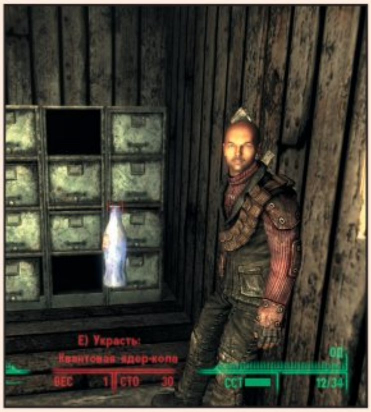
ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Dead Space

В конце первой главы есть магазин, где можно продать резак (самое первое оружие) за 5000 кредитов, а затем купить за... 0! Причем герой получит еще и 10 патронов к нему в подарок.— *Илья Черепанов*

Fallout 3



Приглянулось чужое имущество, но за вами кто-то следит и уходить не желает? Воспользуйтесь магической кнопкой **Z** (по умолчанию), чтобы поднять вещь, не перемещая ее в инвентарь. Тащите предмет в укромный уголок и уже там кладите в карман. Таким образом вы, во-первых, потеряете гораздо меньше кармы, чем за убийство неугодного свидетеля, а во-вторых, ни хозяин вещи, ни его друзья не станут бить вам морду за кражу. — *Олег Лисицын*

KODEX НА DVD

Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Dead Space, Kung Fu Panda, Bully: Scholarship Edition.

Трейнеры: Bully: Scholarship Edition, Command & Conquer: Red Alert 3, Dead Space, «Dimensity: Демон войны», Dynasty Warriors 6, Fallout 3, Gravitron 2, Guitar Hero: Aerosmith, Hinterland, «King's Bounty: Легенда о рыцаре», LEGO Batman: The Videogame, Mercenaries 2: World in Flames, MotoGP 08, Mount & Blade, Pure, Quantum of Solace: The Game, «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», Score International Baja 1000, The Witcher: Enhanced Edition, Sid Meier's Civilization 4: Colonization, Silent Hill: Homecoming, Spore, Stargunner, Stronghold Crusader Extreme, Tomb Raider: Underworld, Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm, WorldShift, «Симбионт».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **«Gothic 3: Отвергнутые боги»**, которая в России издается компанией **«Руссобит-М»**. Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231-23-65**.

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

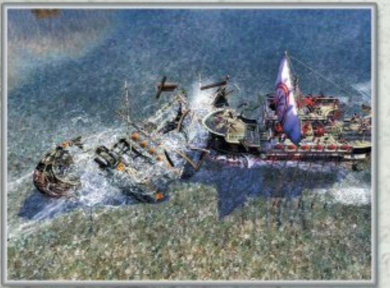
Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

реклама

Александр Македонский

История завоевания мира



© 2008 «Бествей». Все права защищены. © 2008 World forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru: (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

WORLD FORGE

Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ТЕСТ НОМЕР 1 ЯНВАРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Зачем героиня «**King's Bounty: Принцесса в доспехах**» отправилась в опасное приключение, чего ей в замке не сиделось?

А. Рассказали ей купцы заморские о могущественном артефакте, и, чтобы он не достался силам зла, принцесса решила найти его первой.

Б. На крылечко замка кто-то подкинул маленького синего дракончика. Правящая особа решила лично найти его родителей и воссоединить семью.

В. На экстренном заседании Организации Объединенных Королевств обсуждалась повестка дня «Вконец оборзевшие демоны». Зашел спор, кому ехать на разборки. Бросили жребий, и не повезло, естественно, человеческой принцессе.

Г. Эндории угрожает опасность, и только прославленный рыцарь Билл Гилберт может спасти положение. На его поиски и отправилась принцесса.

Д. Скучно стало, вот и решила мир посмотреть, свой бронелифчик показать.

2. Что нового по сравнению с предыдущими играми серии появится в **Empire: Total War**?

А. Торговля ресурсами с соседями.

Б. Возможность подбирать экипировку для каждого отряда.

В. Мини-игры.

Г. Морские сражения.

Д. Ничего, кроме улучшенной графики и новой кампании.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Компания **Sony** в 2009 году собирается официально запустить свою приставку PlayStation 2 в некоторых странах Латинской Америки. Спустя почти девять лет после начала продаж в более цивилизованных уголках мира.

А. Верно, надо и латиноамериканцев к играм приучать. Может, хоть сериалов меньше снимать будут.

Б. Ерунда, зачем она там нужна? Кто хотел, тот давно уже купил благодаря серому импорту.

4. В PC-версии **Mirror's Edge** появится физика: бьющиеся стекла, бумажный мусор, реагирующие на внешние раздражители растяжки, полиэтилен и т.д.

А. Здорово, недаром отложили релиз на несколько месяцев!

Б. Ничего подобного не планируется.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами популярная цитата. Вам нужно угадать, откуда она взята.

5. Диалог двух героев:

— Are we to shoot them in the back?

— The back. The front. The head… Wherever you wish! Just so long as they are dead!

(— Нам что, в спину им стрелять?

— В спину, в грудь, в голову — куда пожелаешь! Главное, чтобы в итоге они все умерли.)

А. Call of Duty: World at War

Б. Left 4 Dead

В. Fallout 3

Г. Mercenaries 2: World in Flames

Д. Crysis Warhead

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. Rise of the Argonauts

Б. A Vampyre Story

В. Prince of Persia

Г. World of Warcraft: Wrath of the Lych King

Д. King's Bounty: Легенда о рыцаре

7. А кто это такой красивый на картинке?

А. Witch

Б. Boomer

В. Smoker

Г. Hunter

Д. Tank

NAVIANGEL

Чтобы не заблудиться

Призы

Победитель «Теста» получит в подарок GPS-навигатор **Naviangel TS140**. В комплект входят карты **Navitel** (вся Россия плюс сверхточные карты Москвы, области и 26 крупных городов). Приз предоставлен компанией **Naviangel** (***www.naviangelgps.com***).

Еще пятерых призеров дожидаются диски с игрой **Need for Speed: Undercover** от компании **Electronic Arts**.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 1. Январь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 1. Январь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 1. Январь»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 1 ЯНВАРЬ

1	2	3	4	5

Самый главный аргонавт

Герой ам. кампании Call of Duty: WaW

Муз. жанр Guitar Hero 3

Босс в «Космических рейнджерах 2»

Чернокожий герой Left 4 Dead

Вся королевская ...

Катушка на нитке

Принцесса в доспехах

Страна, запретившая Dead Space

Люди ..., мутанты-супергерои

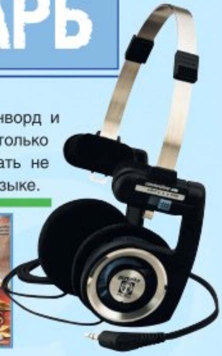
Доставить его — непременный RPG-квест

Чун-..., героиня Street Fighter 4

Супер-летчик

Сильный удар в MMORPG (жарг.)

Пистолет Токарева



Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Победитель получит наушники **Koss PortaPro**, а еще пятеро призеров — игру и плакат **Rise of the Argonauts**. Все призы предоставлены компанией «**Новый диск**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 1. Январь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 1. Январь**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Сканворд 1. Январь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память №1. ЯНВАРЬ

Правила

Вам нужно расставить скриншоты из игры **Call of Duty: World at War** в хронологическом порядке и выслать нам свои ответы. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе «**По журналу/Мозговой штурм**».

Призы

Россыпь подарков от **Samsung Pleomax** (***www.samsungpleomax.ru***): оптическая мышь **SPM 750W** с разрешением сенсора 1000 dpi, наушники **PEP-100** и **PEP-130**, веб-камеры **W-400W** и **W-410**.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 1. Январь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 1. Январь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Фотопамять 1. Январь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №11/2008

Тест №11. Ноябрь

Правильные ответы

1. Б (**Burut Creative Team** — российская компания).

2. Д (сами люди и виноваты в появлении болезни rustlung в **Gears of War 2**).

3. А (все игры про Лару Крофт издает **Eidos Interactive**).

4. А (игру «**Метро 2033**» делают выходцы из **GSC Game World**).

5. Г (цитата из **Mercenaries 2: World in Flames**).

6. Д (скриншот из «**Xenus 2: Белое золото**»).

7. А (Джек Томпсон на безответственных родителей в суд не подавал).

Победители

Писем с правильными ответами: 63. Из них 9 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Александр Бросов (Микунь)
2. Александр Нагуманов (Копейск)
3. Виталий Козлов (Сергиев Посад, тел. +7-905-***-09-23)

Призы

Победитель «Теста» получает в подарок геймпад **Saitek P2600** с обратной отдачей. Благо-

даря программам, идущим в комплекте, его можно использовать даже в тех играх, которые геймпады не поддерживают. Еще двоих призеров дожидаются компактные джойстики **ST90**. Призы предоставлены компанией **Saitek** (***www.saitek.com***).

Сканворд №11. Ноябрь

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: мана, ГЭГ, Мародер, индеец. По вертикали: Мария, бар, адрес, горец, Алекс, нарды, дозор, егерь, Рина, тигр, баг, Гц, ЖЖ. Ключевое слово: **Джокер**.

Победители

Писем с правильными ответами: 789. Из них 94 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Егор Кирюшин (Александров)
2. Андрей Пинегин (Комсомольск-на-Амуре)
3. Артем Викулин (пос. Тыргетуй, тел. +7-914-***-36-08)
4. Сергей Белокобыльский (Тамбовская обл., пос. Первомайский)
5. Кирилл Кравченко (Пугачев, тел. +7-927-***-25-38)

Призы

Миниатюрные USB-накопители молодежной серии **DataTraveler Mini Slim** объемом 2 Гб. Призы предоставлены компанией **Kingston** (***www.kingston.ru***).

Фотографическая память №11. Ноябрь

Правильные ответы (Crysis Warhead)

5, 1, 3, 4, 2.

Победители

Писем с правильными ответами: 329. Из них 70 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителем становится:

Денис Коваленко (Иркутск)

Приз

GPS-навигатор **Naviangel C100** от компании **Naviangel** (***www.naviangelgps.com***) с возможностью воспроизведения музыки и видео.

Участие в конкурсах «Тест», «Сканворд» и «Фотографическая память»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 12. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 1. Январь**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:

CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,

SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,

FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **январские** конкурсы принимаются до **01.02.2009**. Итоги будут подведены в **мартовском** номере журнала за 2009 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин».

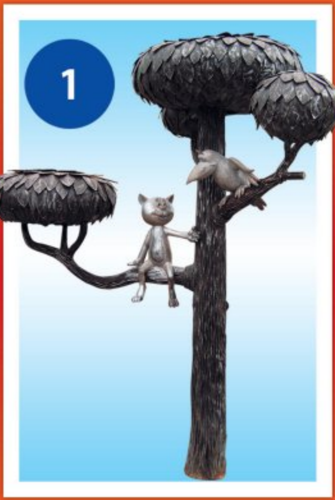
ИТОГИ КОНКУРСА

от компании

Mio™ explore more

Друзья! Спасибо за ваше активное участие в конкурсе! Приятно видеть, что наши читатели интересуются историей и достопримечательностями городов России.

Итак, правильные ответы:



Памятник котенку Василию с улицы Лизюкова установлен в городе Воронеже на улице Лизюкова, напротив кинотеатра «Мир».

Памятник плавленому сырку «Дружба» находится в Москве, на пересечении улиц Руставели и Огородного проезда, у завода плавленых сырков «Карат».

Памятник счастью установлен в городе Томске, в сквере на улице Шевченко.

ПОБЕДИТЕЛИ КОНКУРСА

Из более тысячи присланных писем с правильными ответами случайным образом были выбраны три счастливчика, которые получат навигаторы **Mio C230**:

1. Татьяна Кудрявцева, Москва
2. Денис Пак, Санкт-Петербург
3. Ольга Власова, Калининград

СПИСОК ЖЕЛАНИЙ

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ

На Новый год принято строить планы на будущее.
Давайте тоже попробуем! Напрягите фантазию и составьте как можно более интересный, оригинальный и смешной список из 10 желаний, которые должен осуществить увлеченный играми человек в 2009 году.
Шлите их нам до **1 февраля** по адресу **spisok@igromania.ru**,
а мы отберем три самых жгучих письма и вручим их авторам отличные подарки.
Но помните: обязательно указывайте ваши настоящие имя, фамилию и город, в котором вы живете.
Без этого подарков вам не видать как своих ушей.

ПРИЗЫ

ВИДЕОКАРТА
ZOTAC GEFORCE GTX 260 AMP!2 EDITION
ОТ КОМПАНИИ ZOTAC (WWW.ZOTAC.COM).
192 ПРОЦЕССОРНЫХ ЯДРА,
ПОДДЕРЖКА DIRECTX 10 И NVIDIA PHYSX,
896 МБ GDDR3-ПАМЯТИ,
РАЗРЕШЕНИЕ ВПЛОТЬ ДО 2560X1600.

1 МЕСТО

2/3 МЕСТО

ВИДЕОКАРТА
ZOTAC GEFORCE 9400 GT
С 512 МБ ПАМЯТИ
НА БОРТУ.

ZOTAC®

МУЗЫКАЛЬНЫЙ НАЕЗДНИК

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ

Для участия в конкурсе вам понадобится игра **Audiosurf**.
Если у вас еще нет одной из лучших инди-игр года, приобрести ее можно посредством сервиса Steam (***www.steampowered.com***).
Для победы в конкурсе требуется сущая мелочь: набрать как можно больше очков в песне **Still Alive** из саундтрека к игре **Portal**. Композиция входит в состав Audiosurf и находится по адресу **Orange Box Soundtrack/Portal/12 — Still Alive.mp3**.
Для установки рекорда используйте любого **казуального персонажа** (самая верхняя, зеленая панелька). В качестве подтверждения шлите нам скриншот с результатами заезда по адресу **audio@igromania.ru**. Снимок можно сделать программой **Fraps**, которая находится на нашем **DVD** в разделе **Софт/Игроманский стандарт**. Картинка выглядит примерно вот так.

Важное условие: результат должен быть загружен в онлайновую таблицу рекордов игры. Если мы там не найдем вашего достижения, к участию в конкурсе оно не допускается. И не забудьте, когда будете слать скриншот, указать ваши настоящие **имя, фамилию и город, в котором вы живете**.

ПРИЗЫ

COWON

ЛУЧШЕМУ ИЗ ЛУЧШИХ СРЕДИ МУЗЫКАЛЬНЫХ НАЕЗДНИКОВ ДОСТАНЕТСЯ ПОРТАТИВНЫЙ МЕДИАПЛЕЕР COWON D2 С ОБЪЕМОМ ПАМЯТИ 16 ГБ. ЕСЛИ ЭТОГО ВДРУГ ОКАЖЕТСЯ МАЛО, НА ПОМОЩЬ ПРИДУТ КАРТЫ ПАМЯТИ SD. ПЛЕЕР ОСНАЩЕН 2,5-ДЮЙМОВЫМ СЕНСОРНЫМ ЭКРАНОМ, ПОНИМАЕТ АУДИОФАЙЛЫ ФОРМАТОВ WMA, MP3, OGG, FLAC И WAV, ВИДЕО WMA И AVI, А ТАКЖЕ УМЕЕТ ПОКАЗЫВАТЬ КАРТИНКИ И ТЕКСТ.

ЕЩЕ ДЛЯ ТРЕХ ПРИЗЕРОВ У НАС ЗАГОТОВЛЕНЫ ПЛЕЕРЫ COWON IAUDIO U5 С 8 ГБ ПАМЯТИ. ОНИ ПОНИМАЮТ МУЗЫКУ В ФОРМАТАХ MP3, WMA, WAV, ОСНАЩЕНЫ ДИКТОФОНОМ И РАДИОПРИЕМНИКОМ.

ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ BLADE (WWW.BLADE.RU)

КОМИКС что нужно сделать

FORMOZA®
если вы думаете о будущем
www.formoza.ru

КОМПЬЮТЕР FORMOZA G965+

ПРОЦЕССОР AMD PHENOM X4 9650,
ЧИПСЕТ AMD 790X, 4 ГБ DDR2-ПАМЯТИ, ЖЕСТКИЙ ДИСК SATA 750GB
DVD+-R\RW&CD-RW, ВИДЕОКАРТА ATI RADEON 4850 С 512 МБ ПАМЯТИ
ЗВУКОВАЯ КАРТА CREATIVE X-FI XTREME, ВСЕЯДНЫЙ КАРД-РИДЕР

ПРИЗ ПРЕДОСТАВЛЕН КОМПАНИЕЙ «ФОРМОЗА» (WWW.FORMOZA.RU)

ГЕРОЙСКИЙ КОНКУРС

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ

Придумать и изобразить любыми средствами (хоть крестиком вышивайте) своего героя (это может быть супергерой, а может быть и не очень супер), попутно написав для него небольшую легенду. Только не стоит увлекаться всякими суперменами и прочими бэтменами, подключите фантазию! Например, был давным-давно всем супергероям супергерой — Бугермен, поражавший врагов слизью из носа и отрыжкой. Или земляной червяк Джим, ставший на борьбу со злом благодаря суперкостюму, свалившемуся на него с неба. Свои шедевры шлите по адресу ***hero@igromania.ru***, не забыв указать настоящие **имя, фамилию и город, в котором вы живете**.

ПРИЗЫ

1 МЕСТО

ПОБЕДИТЕЛЮ ДОСТАНЕТСЯ ВИДЕОКАРТА **GAINWARD RAMPAGE700**, СДЕЛАННАЯ НА БАЗЕ RADEON HD 4870 X2. ДВА ЯДРА ATI RV770, 2 ГБ DDR5-ПАМЯТИ, ПОДДЕРЖКА DIRECTX 10.1, РАЗРЕШЕНИЕ 2560X1600, АППАРАТНОЕ ДЕКОДИРОВАНИЕ HD-ВИДЕО, HDMI-ВЫХОД. ГОВОРЯ ПРОСТЫМ ЯЗЫКОМ — ЭТО ОДНА ИЗ САМЫХ МОЩНЫХ ВИДЕОКАРТ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ.
ПРИЗ ПРЕДОСТАВЛЕН КОМПАНИЕЙ **GAINWARD (WWW.GAINWARD.COM)**

2 МЕСТО

SAITEK P990 DUAL ANALOG PAD — ПОЛНОСТЬЮ ПРОГРАММИРУЕМЫЙ ГЕЙМПАД С МОМЕНТАЛЬНЫМ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕМ КОНФИГУРАЦИИ ОДНИМ НАЖАТИЕМ НА КНОПКУ FPS.

3 МЕСТО

ДЖОЙСТИК **SAITEK ST90 STICK** — ЛЕГКО ПОДКЛЮЧАЕТСЯ И НАСТРАИВАЕТСЯ, МАКСИМАЛЬНО УСТОЙЧИВ В ИГРЕ БЛАГОДАРЯ РАСКЛАДЫВАЮЩЕМУСЯ ТРЕНОЖНИКУ В ОСНОВАНИИ.
ГЕЙМПАД И ДЖОЙСТИК ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ **ALION (WWW.ALION.RU)**

ЯКУБ ДВОРСКИ

Автор Samorost и Machinarium 31 год

Первый **Samorost** (квест 2003 года о приключениях маленького гнома с далекой планеты) был моей дипломной работой на факультете анимационных фильмов пражской Академии искусств, архитектуры и дизайна. Обычно дипломные работы студентов — это анимационные короткометражки, рисованные или кукольные мультфильмы, но я решил выделиться из общей массы и сделать компьютерную игру. Эта идея показалась мне интересной по одной простой причине — возможности вовлечь наблюдателя в процесс, позволить ему побывать «внутри» моего творчества.

Реакция преподавателей на «Саморост» оказалась неоднозначной. Представителям старшего поколения было трудно разобраться в моей работе, ведь в отличие от обычного мультфильма здесь надо было кликать по объектам мышкой и решать загадки. Зато более молодые учителя были в восторге и засыпали вопросами о том, как у меня получилось сделать то-то и то-то. В итоге я получил оценку «хорошо» и стал дипломированным выпускником академии.

После этого я выложил готовую игру в интернет, и она быстро стала весьма популярной. Успех Samorost сподвиг меня на разработку второй части. В этом проекте мне хотелось пойти дальше и сделать больше, чем в оригинальной игре, поэтому пришлось искать соратников. Я имел счастье познакомиться с группой талантливых людей, с которыми до сих пор успешно сотрудничаю. Это аниматор Вацлав Блин, музыкант Томаш «Floex» Дворжак и еще один Томаш Дворжак, звукорежиссер (да, в Чехии эти имя и фамилия весьма распространены!).

Сейчас моя студия, которую мы назвали **Amanita Design**, насчитывает семь человек. Я считаю это число весьма комфортным, практически оптимальным для работы над такими проектами, как наша следующая игра — «**Машинариум**». Дело в том, что у меня есть твердое убеждение — играми должны заниматься люди увлеченные, любящие эту работу. А в крупных корпорациях, где трудятся сотни людей, этот дух теряется. Там ведь не обойтись без вездесущих менеджеров, которым вся эта творческая атмосфера до лампочки. Их задача — управлять, контролировать, втискиваться в установленные сроки. Работа на результат, а не ради самого процесса.

А у нас в Amanita Design даже нет пиар-менеджера, я сам даю интервью, сам участвую во всех выставках, фестивалях, лично представляю свои проекты. Хотя это дается нелегко, мне важно находиться в этом потоке, говорить самому за себя. Кстати, все мы работаем удаленно, что, однако, не мешает координировать работу и выпускать игры.

Я помню, как сделал свою первую игру. Мне тогда было 18 лет, я учился в последнем классе школы. Как и большинство моих проектов, это был квест. А особенно приятно осознавать, что это была первая чешская игра, выпущенная на CD. Совершенно незабываемое ощущение — увидеть свою игру на полке магазина! Представьте себе мои чувства — настоящая эйфория, особенно для школьника.

Моей второй игрой была RPG в D&D-стиле. Мы снова отличились, дав ей полноценное озвучение на чешском языке, — до нас никто ничем подобным не занимался.

Жаль только, радость от выпуска первой игры была омрачена полным отсутствием финансовой отдачи со стороны издателя. Нас попросту обманули, мы не получили ни кроны за свои упорные труды. С тех пор я очень настороженно отношусь к акулам издательского бизнеса, предпочитая работать только с теми людьми, которые, как и я, в первую очередь любят хорошие игры, а не большие деньги.

Если бы мы сами безумно разбогатели, я бы все равно не прекратил разрабатывать игры. Изменились бы только масштабы наших проектов — приятно помечтать о том, какие прекрасные игры мы могли бы сделать, будь у нас бюджет в N раз больше нынешнего. Ну и, конечно, мы тогда смогли бы распространять все свои игры бесплатно.

Я родился и живу в Брно, это небольшой, но очень красивый город примерно в 200 км от Праги. Будь моя воля, я бы никуда отсюда не уезжал, но в последнее время дела заставляют проводить в Праге почти треть моего времени. Поэтому переезд в столицу, скорее всего, неизбежен.

Мой рабочий день начинается в 10 часов, а заканчивается часов в 18. Все это время я сам себе начальник и сам определяю, чем буду заниматься. Но заставлять себя работать я не могу — ничего путного из такого подхода не выйдет. Чтобы создавать душевные игры, нужно работать от души, а не по принуждению. По крайней мере, у меня получается только так.

В ноябре вышла русская версия «Самороста 2», в перспективе должен увидеть свет и русский «Машинариум». Для меня это очень важно, ведь Россия — огромная страна. В Чехии в мои игры играют несколько тысяч человек, а в России это могут быть десятки тысяч. Как тут не волноваться!

30%
MACHINARIUM

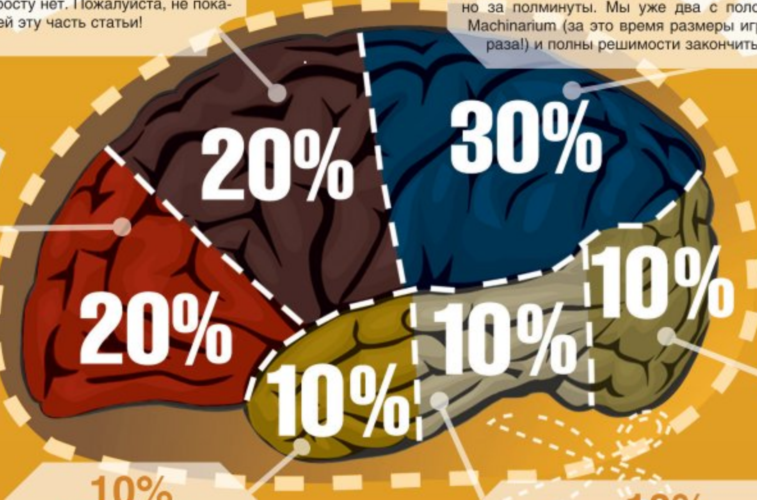
Сейчас мы работаем над новым проектом под названием «Машинариум» — это самая большая игра, которую мы когда-либо делали. После «Саморостов» нам очень хотелось сделать игру более совершенную как технически, так и в плане сюжета.

Сюжет, кстати, необычный — события «Машинариума» происходят в городе роботов, где все состоит из металла, приводится в движение посредством энергии пара и замысловатых механизмов. Главный герой игры — маленький робот, который борется с городской мафией (естественно, тоже состоящей из роботов).

По жанру — это point & click квест, разобраться что к чему можно за полминуты. Мы уже два с половиной года работаем над Machinarium (за это время размеры игры увеличились уже в три раза!) и полны решимости закончить ее к лету 2009 года.

20%
МОЯ ДЕВУШКА

Моя девушка живет в Праге, и это еще одна веская причина для моего переезда. Я ее очень люблю. Я бы, конечно, с радостью думал о ней все свое свободное время, но у меня его попросту нет. Пожалуйста, не показывайте ей эту часть статьи!



20%
ИЗУЧЕНИЕ НОВЫХ ИГР

Я не игрок, играть не люблю. Что мне действительно нравится делать, так это разрабатывать игры. Мне нравятся красивые проекты, со своим особенным визуальным стилем. Игры я люблю в большей степени глазами.

За новостями игрового мира я слежу очень внимательно — читаю профильные новостные сайты, блоги. Особенно внимательно отношусь к работам независимых разработчиков — часто среди них можно встретить настоящие шедевры игрового дизайна, которые вдохновляют меня и помогают найти новые идеи.

Вообще, как мне кажется, если сейчас от кого-то и можно ждать откровений и прорывов на ниве геймдизайна, так это от небольших независимых студий. Большие корпорации слишком заняты штамповкой конвейерных игр для выбивания денег из потребителя, и это очень печально. Именно поэтому я бы никогда не променял свою скромную работу в Amanita Design на право быть винтиком в системе какой-нибудь **Electronic Arts** или **Ubisoft**.

10%.
МУЗЫКА

Люблю слушать музыку и постоянно открываю для себя новых исполнителей. Мне нравится быть в курсе новых музыкальных веяний. К сожалению, сам я не играю ни на одном музыкальном инструменте, зато очень люблю слушать.

10%
ПУТЕШЕСТВИЯ

Обожаю путешествовать. К сожалению, времени на то, чтобы колесить по миру, катастрофически не хватает. Я очень надеюсь, что после завершения «Машинариума» у меня будет полноценный отпуск, который я смогу потратить на путешествия. Три места, где я хотел бы побывать? Амазония, Гималаи и Камчатка.

10%
ДРУЗЬЯ

Мои друзья — самое ценное, что у меня есть. Вечера я обычно провожу с ними — где-нибудь в уютном кабачке, за кружкой пива. И именно друзья — самые лучшие критики моих проектов. Когда я разрабатываю игры, то обычно думаю не об абстрактном потребителе, а о своих друзьях, которым и стараюсь угодить.

ЧТО НА УМЕ?

Новый мировой порядок

Иллюстрации — **Григорий Коченов**

Сергей Галенкин

В прошлом — один из основателей сайта **GameMAG.ru**, главный редактор украинского игрового журнала **Gameplay**. В настоящий момент — директор по маркетингу подразделения розницы компании **«Софтпром»**, дистрибьютора продукции **Electronic Arts**, **Activision Blizzard**, **SEGA**, **THQ**, **NCsoft** и проч. на территории Украины.

PC-гейминг умирает. Умирает в том виде, в котором вы его знали. Компьютерных игр в классическом смысле этого термина больше не будет. Но играть на ПК наши дети будут не меньше, чем мы.

Думаю, многие из вас заметили, что игры для PC понемногу переходят в онлайн, и самые успешные проекты ориентированы на сетевую игру. Но полсотни **World of Warcraft** на разные темы — не совсем то, что хочется людям. Миру нужно всего пять-шесть таких MMOG, а не десятки. Вот и выживают считанные единицы, а неудачники (**World of Halo**, **Tabula Rasa**, **Auto Assault**) умирают, иногда даже не дожив до релиза.

Пиратство убивает сейчас практически любой неонлайновый PC-эксклюзив. Если у вас мультиплатформенная игра, вы до поры до времени можете считать все версии вместе и видеть плюс в балансе, но постепенно издатели начинают задвигать PC на задворки, откладывая даты выхода PC-версий.

Попытки бороться с пиратами с помощью защиты от копирования, адвокатов и новых законов заранее обречены на неудачу. Прогресс не остановить, и побочным его эффектом является невозможность хоть сколько-нибудь надежно защитить цифровой контент, предназначенный для массовой продажи.

Более того, использование навязчивых систем защиты не повышает, а снижает легальные продажи. Предзаказы европейских розничных сетей на PC-версию **Far Cry 2** снизились почти на треть после новости о том, что игра использует SecuROM с ограниченным числом онлайновых активаций. Когда играть в пиратскую версию становится удобнее, чем в легально приобретенную, даже самые законопослушные пользователи начинают задумываться о торрентах.

DRM, адвокаты и законы — это способ протянуть немного до перестройки бизнес-модели, которую ведут сейчас почти все издатели, просто у больших и мощных это получается заметно медленнее. В глаза вам этого никто не скажет, но классический рынок игр для PC издатели уже похоронили, в планах на будущее его нет.

Более того, розница местами поддалась общим настроениям и тоже хоронит PC. В последних разговорах с директорами и менеджерами сетей речь все чаще идет об играх для консолей не рядом с играми для PC, а вместо них. Полки не резиновые.

Но на самом деле уже сейчас мы видим несколько крупных PC-ориентированных компаний, сумевших перестроить свои бизнес-модели с учетом реалий современного мира.

Первая — это **Blizzard**. World of Warcraft показал, какая обширная у них

аудитория и что значат для банковского счета ранее виртуальные 70% пиратов (в среднем), неожиданно начавшие платить. Даже в самых смелых мечтах никто не ждал от World of Warcraft миллионов подписчиков. В Blizzard рассчитывали в лучшем случае на 400 тыс. активных пользователей через год после старта. Первые отгрузки — 240 тыс., а потом дефицит на целый месяц в связи с отсутствием коробок на складах. Я уж не говорю о перегруженных серверах, часовых очередях и астрономических ценах на американские коробки в Европе, которая получила игру на несколько месяцев позже. О таких проблемах другие компании могут только мечтать.

Следующие игры Blizzard будут ориентированы на онлайн. **StarCraft 2** (в трех частях), **Diablo 3** — в случае с этими играми предполагается, что покупатель зарегистрируется в системе Blizzard, некоем аналоге **Steam**, с регистрацией достижений, общими платежами и — спорим? — кросс-игровыми бонусами (купил коллекционное издание StarCraft 3? Получи зверушку в Galaxy of Warcraft).

Да, вы сможете играть в эти игры без подключения к интернету. Может быть. Кое-как. Без патчей, без мультиплеера, без обновлений, без статистики, без глобальных событий, без новых карт. Как-нибудь так. Возможно.

Не все компьютеры подключены к Сети, это факт. Как не все едят говядину. При этом да, некоторые владельцы «безынтернетных» PC платят за игры. Как некоторые жители Индии в принципе не против хорошей говяжьей отбивной. Но строить бизнес, ориентируясь на них, необязательно. Маленький разработчик может рассчитывать на бедных владельцев PC без интернета, радуя их низкобюджетными проектами вроде «**Боя с тенью**», а в Индии, вероятно, есть мелкие лавочники, продающие говядину (из-под прилавка, чтобы не нервировать обычных покупателей).

Но вы же не думаете, что McDonald's откажется от говяжьих гамбургеров во всем мире из-за индусов? Проще забыть про этот рынок или сделать для него что-то особое. Так и крупным издателям проще отказаться от тех, чьи компьютеры не подключены к Сети, чем терять деньги из-за пиратства. Или выпускать для таких специфических рынков урезанные версии со «всенародно любимой» защитой StarForce. В качестве домашнего задания попробуйте выйти в Games for Windows Live в легальной русской версии **Fallout 3**. Которая, опять же, на Западе защищена SecuROM, а у нас StarForce.

Второй пример — **Valve**. **Orange Box** был пробой пера, первой попыткой использовать на полную систему Steam, созданную не для того, чтобы бороться с пиратами, а чтобы зарабатывать на законопослушных пользователях. Попытка вышла довольно робкая: во всем наборе была только одна игра, которую действительно не имело смысла пиратить, — **Team Fortress 2**. Неудивительно, что весь год Valve выпускала бесплатные обновления для Team Fortress 2, полностью забросив Portal и Half-Life 2.

Left 4 Dead — это уже куда более серьезная заявка на лидерство. **Ultima Online**, **EverQuest** и World of Warcraft перенесли в онлайн ролевые игры. **Star Wars: The Old Republic** разовьет инициативу, добавив в MMORPG сюжет. А Team Fortress 2 — классический сетевой шутер, просто более сетевой, чем классический. Тут Valve революций не делала, использовав собственный опыт по легализации игроков в **Counter-Strike**.

Left 4 Dead доказал, что в Сеть можно перенести хоррор. Я помню, что перспективы хорроров и квестов казались скептикам онлайна наиболее туманными (**Myst Online** помните?). Left 4 Dead страшнее последних частей **Silent Hill** и **Resident Evil**. Играть в Left 4 Dead без интернета в принципе можно, но нет смысла, это будет примерно то же самое, что и World of Warcraft на пиратских серверах. Скука смертная. А скука — лучший демотиватор для пиратов, знаю по тому же World of

Warcraft, пиратские шарды которого сейчас служат наилучшей рекламой легальным серверам.

Таким образом, игры для PC превращаются в сервисы. Чем дальше, тем очевиднее этот процесс даже самым непосвященным. Через несколько лет офлайновые синглплеерные проекты будут поголовно портами с консолей, разве что **Microsoft** превратит саму Windows в сервис, что прекратит пиратство на этой платформе вообще.

Этот же путь Microsoft избрала и для Xbox 360 (у Xbox Live многое позаимствовали и Steam, и новая платформа Blizzard). Как видим, даже на не сильно обремененных пиратством приставках эта мера принесла плоды — хотя пиратчину на Xbox 360 запустить, в принципе, можно, по продажам игр на душу населения (считай: на одну консоль) она обходит PlayStation 3, где пиратских игр нет в принципе.

О том, как переродятся популярные жанры, можно только гадать. Со стратегиями все вполне очевидно, жанр еще с настольных времен ориентирован на состязание с живым человеком. Последние двадцать лет упор на сингл был вызван тем, что интернет был не слишком распространен, да и машины не тянули полноценную динамическую кампанию на несколько человек. При этом не обязательно зацикливаться на привычном skirmish — раз в настольных стратегиях народ играет многосерийные кампании (и в Left 4 Dead тоже), то чем компьютерные стратегии хуже?

Гонки, скорее всего, пойдут по пути RPG: обзаведутся открытыми мирами, водителями с ролевыми параметрами. Станут чем-то вроде **Test Drive Unlimited**, но масштабнее и с большей привязкой к онлайну. Мультиплатформенность пока что сдерживает переход жанра в онлайн, ведь на консолях гонки продаются так хорошо, что PC можно просто игнорировать.

Об остальных жанрах можно фантазировать до бесконечности. Перспектив — море.

Главное, что пугает нынешних онлайн-скептиков, — возможная смерть однопользовательских игр в процессе перерождения индустрии. Как человек, заставший времена, когда слово *«игра»* означало *«собрать друзей и играть вместе в футбол, карты или «Монополию»*, а не *«пытаться перехитрить набор скриптов, управляемый AI»*, я не вижу в этом трагедии. Но в любом случае однопользовательские игры не умрут — часть из них переселится на проприетарные платформы (консоли), часть научится использовать онлайн без необходимости заставлять игрока сражаться с себе подобными. Одним из самых очевидных примеров может быть привязка мира внутри игры к реальным событиям — колебаниям курсов, новостным сводкам, погоде в разных частях мира. Менее очевидный вариант — самообучающийся AI, который использует данные, собранные в процессе прохождения игры другими пользователями (по такому принципу работают некоторые спам-фильтры).

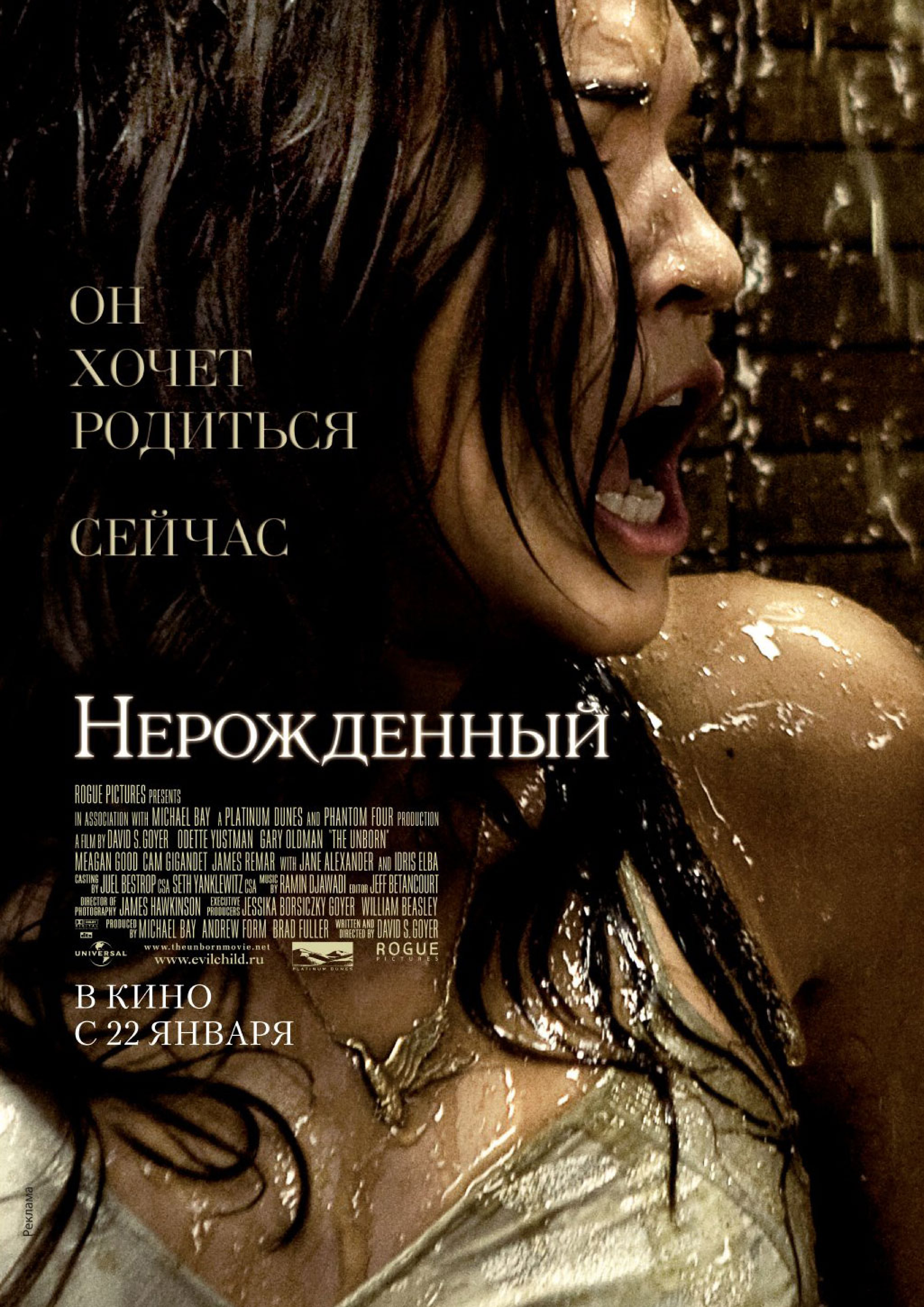
К тому же большинство разработчиков однопользовательских игр беспокоятся не о своем праве играть в гордом одиночестве (даже в World of Warcraft можно играть, не кооперируясь с другими игроками), а о сюжете, который в онлайновых играх зачастую упрощается в угоду динамике. Как пример я уже приводил Left 4 Dead, где сюжет куда сильнее, чем в любом среднестатистическом сетевом шутере. Ну и стоит дождаться Star Wars: The Old Republic от **BioWare**, я почему-то уверен, что знаменитая канадская компания не подведет своих преданных поклонников.

Переход к новым бизнес-моделям не будет быстрым. Медленнее всех шевелятся самые крупные издатели, которые у всех на виду. **Electronic Arts**, **Ubisoft**, **Activision** — ни у одной из этих компаний нет в активе собственной сильной онлайн-игры. Поэтому EA купила **Mythic**, Activision — Blizzard, а Ubisoft делает **Tom Clancy's MMO**, которая, судя по всему, будет игрой, обязательной для всех фанатов бренда «Том Клэнси».

Но переход неизбежен. Или EA со товарищи перестроятся, или лет через семь их всех скупят по дешевке Valve и другие новые лидеры индустрии, как это в свое время случилось с **Atari**. Ничего личного, но у вашей компании есть замечательные старые бренды вроде **Black & White** и **C&C**, которые мы хотели бы представить новому поколению игроков.

И еще. Перед тем как вы начнете доказывать, что онлайн — это только тупой гриндинг и в сетевых играх нет души, поиграйте в Left 4 Dead. Скоро ее будут вспоминать как икону, как сейчас говорят о первом **Half-Life**. ■

МНЕНИЕ АВТОРА МОЖЕТ НЕ СОВПАДАТЬ С МНЕНИЕМ РЕДАКЦИИ. А МОЖЕТ И СОВПАДАТЬ.



ОН
ХОЧЕТ
РОДИТЬСЯ
СЕЙЧАС
НЕРОЖДЕННЫЙ
ROGUE PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH MICHAEL BAY A PLATINUM DUNES AND PHANTOM FOUR PRODUCTION
A FILM BY DAVID S. GOYER ODETTE YUSTMAN GARY OLDMAN "THE UNBORN"
MEAGAN GOOD CAM GIGANDET JAMES REMAR WITH JANE ALEXANDER AND IDRIS ELBA
CASTING BY JUEL BESTROP CSA SETH YANKLEWITZ CSA MUSIC BY RAMIN DJAWADI EDITOR JEFF BETANCOURT
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JAMES HAWKINSON EXECUTIVE PRODUCERS JESSIKA BORSICZKY GOYER WILLIAM BEASLEY
PRODUCED BY MICHAEL BAY ANDREW FORM BRAD FULLER WRITTEN AND DIRECTED BY DAVID S. GOYER
UNIVERSAL
www.theunbornmovie.net
www.evilchild.ru
PLATINUM DUNES
ROGUE PICTURES
В КИНО
С 22 ЯНВАРЯ
Реклама

Услуга

«Замени Гудок»

Замени скучные гудки на мобильный прикол или мелодию!

С услугой «Замени Гудок» от МегаФона ты можешь заменить скучные гудки на мелодии по своему выбору. Выбирай мелодии из списка, устанавливай их вместо гудков и развлекай своих друзей! Выбранная мелодия может звучать как для одного из твоих друзей, так и для целой группы. Также ты можешь выбрать определенный день или даже время, когда будет звучать эта мелодия. Подключи услугу «Замени Гудок» и получи 5 мелодий в подарок!*

Для подключения услуги отправь СМС с кодом мелодии на номер 0770:

- Мумий Тролль, «О, рай», код СМС – 100
- Мумий Тролль, «Метель», код СМС – 200
- Катя Чехова, «Таю», код СМС – 300
- R-Tem, «Voiceless», код СМС – 400
- Swanky Tunes, «Tomorrow», код СМС – 500

Подробная информация об услуге – 0585

*** Срок проведения акции – с 1 ноября 2008 года по 15 января 2009 года.**

Подробности – в точках продаж и на сайте www.megafon.ru.
Лицензии №№ 57759, 50788, 44200, 32829, 32828, 15002, 41542, 41541, 15411, 28394, 28393, 10010, 54059, 54058, 15412, 47183, 47184, 20377, 28040, 28066, 16338, 39500, 53201, 15410, 28390, 28391 Министерства РФ по связи и информатизации. Реклама.

МегаФон
Будущее зависит от тебя